今のゲームも昔のゲームも面白いものは面白い。

ゲームクラッシュ

ENTERTAINMENT GAME MAGAZINE

GAME clash

MONTHLY

3 590yen



第2回 ロード画面コンテスト

栄冠に輝くロード画面はどのゲーム？

アーケードゲームは大丈夫?

最近アーケードゲームに元気がないのはなぜか

お笑いゲーム流通

問屋やショップのおかしくてちょっと悲しい実話集

ゲームはいつでもどこでも手に入るのか?

ゲーム流通が変わって僕たちは便利になったのか

いらっしゃいましん／メガドライブ

最新コレクションゲーム・カタログ'98

ゲームイベントのコンパニオンはどうやって決まる?

メーカー各社にコンパニオンの選定基準を聞いてみた



いやぁ、あまりの恐怖に髪の毛が白くなっちゃいましたよ。
ステハニー★林からのお★知★ら★せ
ぷ〜。2月配布のプレプレVol.10（プレイステーション・クラブ会員向けCD-ROM）の内容が決定したのよ〜ん。な、なんと2枚組！97年に放送されたCMがてんこ盛りになった超スペシャルCD-ROMがついてくるのよ！キャー！ハッキリ言って、持ってない友達に自慢できます。もちろん新作ゲームとかの情報もバッチシ充実。今年からプレプレの発行がドドーンと年6回に増えたことだし、こりゃ、入らなきゃソンですぜ、プレイステーション・クラブ。
＊「プレプレ」とは、プレイステーション・クラブ会員だけに送られるスペシャルCD-ROM。新作ゲームの情報とか人気ソフトの最強データが手に入ったりするぞ。
＊プレプレもらうならプレイステーション・クラブに入ろう！お問い合わせはプレイステーション・クラブ事務局まで。TEL：03−3266−7830
（10：00〜17：30、土、日、祝日は休業）
今月のタコゲー
タコゲーとは、指にタコができるほどにハマるゲームのことなり。
ついに登場！思いっきり走りまくろう！
FORMULA1 97
レーシングゲーム
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
(株) ソニー・コンピュータエンタテインメント
飛ぶ！撃つ！走る！泳ぐ！登る！…凄い！
トゥームレイダー2
アクションアドベンチャー
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
(株) ビクターインタラクティブソフトウエア
1万階の塔。頂上には何があるのか！？
スペクトラルタワーII
RPG
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
アイディアファクトリー (株)
怖さだけじゃない。シナリオもスゴイ。
バイオハザード2
サバイバルホラー
CD-ROM 2枚組
標準価格6,800円（税抜）
絶賛発売中
(株) カプコン
ダンスで対決。やけにハマります。
Bust a Move
Dance & Rhythm Action
ダンスゲー
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
(株) エニックス
PlayStation®
新発売
標準価格 18,000円（税抜）
SONY
SCPH-7000
COMPUTER ENTERTAINMENT
©1998 Sony Music Entertainment Inc. An official product of the FIA Formula One World Championship licensed by Formula One Administration Limitd. Published under licence from PSYGNOSIS LIMITED. ©1997 PSYGNOSIS LIMITED. PSYGNOSIS™ and the PSYGNOSIS owl logo are trademarks of PSYGNOSIS LIMITED and are used with permission. All rights reserved. Developed by Bizarre Creations. ©&TM 1997 CORE DESIGN LIMITED ©1998 Victor Interactive Softwear Inc. ©1998 IDEA FACTORY ©CAPCOM CO.,LTD.1998 ALL RIGHTS RESERVED. ©メトロ/フレイムグラフィックス/エイベックス・ディーディー/エニックス
“”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。● 商品についてのお問い合わせ先 (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

PlayStation

プレイ! PlayStation '98

第9回 怖いぞ!! バイオハザード2とネグリジェ姿の林さん



—林さん、1998年始まりました。

林「始まりました!」

—おめでとうございます。

林「ありがとうございます」

—なんであんたがお礼言ってるんですか?

林「私が歌手デビューしたお祝いかと思った」

—あぁ、そういえばCMで「ラララ、プレイステーション」唄ってるらしいじゃないですか。なんでも、音楽プロデューサーが、ここまでヘタなのもめずらしいって驚いてたとか。

林「ホメても何も出ないわよ」

—ホメてない…。まあいいや。ではこの冬の大きな話題『バイオ2』について。

林「パイオ2ー?」

—ダジャレはいいです。

林「いいですか」

—では早速。

林「へい。とにかく『バイオ2』は不気味です。ゾンビの群がウワーって襲ってくる。逃げても逃げてもしつこくついてくる。マジで怖い。どのくらい怖いかというと、ロックマン誕生10周年パーティーで感激のあまり泣きながらチューしてくれって抱きついてきたカプコンの偉い人、桑ニャンよりしつこくて怖い」

—それは怖い。

林「ビジュアルも半端じゃなく凄い。細かい部分にまで雰囲気があるのよ。リアリティを出すためにいろんな場所へ視察に行って、それをもとに舞台を創ったらしいわ。特にビール工場がいい感じで、とても熱心に視察したとか」

—ビール飲み放題だったからしいですよ。ところで、何より気になるのは女性キャラの服装なんですけど。

林「そういう歪んだあなたのために『バイオ2』ではショートパンツがより短くなった!…という予定が結局はもとのままに!」

—……。

林「他に聞きたいことある?」

—じゃあアイディアファクトリーの『スペクトラルタワーII』について。

林「これ、中で出てくる塔が1万階もあるから開発が大変だったんだって。納品の直前に6,753階でバグが出て『なんでこんなに階つくったんだよ』ってケンカになったらしいわ。もちろんバグは完全に直ってるし、ユーザーの皆さんも1万階だと登りがいあるわね。他には?」

—アートディンクの『ドミノ君をとめないで。』!

林「これ、ドミノ倒し型連鎖ゲーム。ドミノをパタパタ倒すことでいろんなイベントが起きるわけ。最後は街まで壊しちゃうのよね。楽しいぞ。それから『ドミノ君』っていうキャラクターがめちゃめちゃかわいい。すでにいろんなキャラクターグッズになってるから、街で見たら集めてみよう!」

—そういえば『ドミノ君』の完成打ち上げでアートディンクの人たちが六本木のクラブに出かけた時、某プログラマーはその場でお店の女の子と結婚の約束をしたらしいですよ。おめでとうございます。

林「おめでとうございます」

—今年は『バイオ2』に始まって『トゥームレイダー2』『ナイトメア・クリーチャーズ』『オーバーブラッド2』と怖い系のソフトがどんどん出てくる。そのへんのところで何か?

林「とにかく大作が揃ったって感じ。ビジュアルも凄いし、動きも凄い。スケールも凄い。世界観もしっかりしてる。それぞれ恐怖の演出は違うけど、とにかく怖い。マジで怖い」

—ネグリジェ姿の林さんより怖い!

林「…ホメても何も出ないわよ」

—…ホメてない。

ちなみに、『バイオハザード2』は美しいビジュアルと恐怖の演出がすばらしいサバイバルホラー。もはや説明も要らないと思うが、その恐怖は凄いぞ。しかもストーリーは練りに練られていて、まるで大作映画のようだ。恐怖ものが好きでない人も十分に楽しめる。これは、絶対、買いだ。

電気グルーヴが創ったDJ感覚音楽遊び!



グルーヴ地獄V
クソゲー
標準価格4,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)ソニー・ミュージックエンタテインメント

デジキューブ 最新ラインアップ



好評予約受付中
ゼノギアス
6,800円
2月11日販売開始予定
「FF」シリーズとも「サガ」シリーズとも違う、新たな代表作の1本としてスクウェアが満を持して贈る超大作ロールプレイングゲーム。

予約特典
ご予約いただいた方に先着で「ゼノギアス特製ピンナップカレンダー」をプレゼント。
©1998 スクウェア



好評予約受付中
project V6
5,800円
2月26日販売開始予定
V6自らがゲーム作りに参加した、業界初の実在男性アイドル育成マネージメント。ファン待望のオリジナルムービー満載。

予約特典
ご予約いただいた方に先着で「特製ガイド」をプレゼント。
©1998 GE ©Johnny&Associates

※予約特典のお引き渡しはご購入時となります。※景品がなくなり次第、終了させていただきます。

プレイステーション



チョロQ3
5,800円
2月19日販売開始予定
©TAKARA Co.,LTD.



立体忍者活劇 天誅
5,800円
2月26日販売開始予定
©1998 Sony Music Entertainment (Japan) Inc.



Winning Post 3
6,800円
2月26日販売開始予定
©1998 KOEI CO.,LTD.

セガサターン



Winter Heat
5,800円
好評販売中
©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1997,1998



プロ野球チームもつくろう!
5,800円
2月19日販売開始予定
(社)日本野球機構、プロ野球12球団公認ゲーム
©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998

プレイステーション	チョコボの不思議なダンジョン	バーガーバーガー	ファイナルファンタジー VII インターナショナル	ファイナルファンタジー タクティクス
バイオハザード2	桃太郎電鉄7 ギーガボンビー誕生の巻〜	ぷよぷよSUN決定盤	フロントミッション セカンド	トバル2
ボンバーマンワールド	クラッシュ・バンディクー2 〜コルテックスの逆襲!〜	ギャロップレーサー2	バイオ ハザード ディレクターズカット	ブシドーブレード
NOON	ザ・コンビニ2 〜全国チェーン展開だ!〜	アインハンダー	ブレス オブ ファイア III	**セガサターン**
トゥームレイダー2	フロントミッション オルタナティヴ	ブラッディロア	モンスター ファーム	AZEL 〜パンツァードラグーンRPG〜
OPTION チューニングカーバトル	ロックマンDASH 〜鋼の冒険心〜	マジカルドロップIII〜よくばり特大号!〜	みんなのGOLF	街
ドミノ君をとめないで。	ABE a GO GO	ストリートファイターコレクション	ダービースタリオン	金田一少年の事件簿 〜星見島悲しみの復讐鬼〜
スーパーライブスタジアム	メルティランサー Re-inforce	パワーステークス Grade 1	ストリートファイター EX pius α	サターンボンバーマンファイト!!
グランツーリスモ	加藤一二三 九段 将棋倶楽部	パチスロ完全攻略クランキープロ	サガ フロンティア	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!2

※表示価格はすべて(税別)となります。 ※商品の価格・仕様などはメーカーの都合により変更となることがございますのでご了承ください。 ※一部店舗におきましては取り扱っていない商品もありますのでご了承ください。



ゲーム買うなら、コンビニだ。

セブン-イレブン FamilyMart サークルK サンクス

上記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。

最新ゲーム情報へのアクセスは、デジキューブのメディアへ!

PerfecTV! チャンネル215	デジキューブチャンネルで最新ゲーム特集をON AIR!
デジキューブ FAX BOX	FAX番号:東京 (03) 3662-2200/大阪 (06) 411-1700・アクセスコード:日本語1#/英語2# (→for English Guideance) チャンネル番号:215# ※通話料金はご利用者の負担となります。 今、FAX BOXにアクセスすると、Pメールが使えるケンウッド社製最新PHSが当たるキャンペーンを実施中。
DigiCube ホームページ	http://www.digicube.co.jp

送料わずか200円。
お近くに上記のコンビニエンスストアがないお客様には、通信販売でお届けします。
お申し込み・お問い合わせは通話料無料のフリーフォンで。

フリーフォン 0070-80-7080

受付時間:平日・土曜13:00〜21:00/日曜・祝日10:00〜18:00
(携帯電話・PHSからはつながりませんのでご注意ください。)

●通信販売の対象商品は、「ブシドーブレード弐」「ゼノギアス」「スーパーライブスタジアム」「チョコボの不思議なダンジョン」「フロントミッション オルタナティヴ」「アインハンダー」「ファイナルファンタジーVII インターナショナル」「フロントミッション セカンド」「サガ フロンティア」「ファイナルファンタジータクティクス」コンビニ専用商品「加藤一二三 九段 将棋倶楽部」「マジカルドロップ III 〜よくばり特大号!〜」「パワーステークス Grade1」「トバル2」「ブシドーブレード」のみとなります。●16歳未満の方は、親権者の確認が必要です。●代金は商品と引き換えにお支払いください。(銀行振込、クレジットカードなどによるお支払いは行っておりません。)●送付手数料は1商品の場合200円、2商品の場合は400円。(全国一律)商品価格、手数料ともに消費税が別途必要です。●販売開始前の新タイトルに関してのお届け時期は、販売開始日の6日前までにお申込みいただいた方は原則として販売開始日にお届けいたします。それ以降にお申込みいただいた方は販売開始日以降の配送となります。その他販売中の商品に関してはご注文後2〜3日でお届けいたします。(地域によっては2〜3日お待ちいただく事がございます。配送日時の指定はご遠慮下さい。)●お届けする商品がお申込内容と異なったり、汚損、破損があった場合は、お取り替えいたします。返品の場合は、未開封に限り、商品到着後7日以内の返品が可能です。お客様のご都合による返送の場合は運送手数料をご負担いただきますのでご了承ください。返品の際は必ず事前に0070-80-7080へお電話をいただいた上、東京都品川区八潮3-2-38 佐川急便(株)城南店気付 大井SRC内 株式会社デジキューブ商品センター宛へご返送ください。

株式会社デジキューブ 東京都渋谷区恵比寿1-20-18三富ビル新館 03-3444-5888(代)

コンビニで予約購入の方に特製ステレオグラム・ジャケットプレゼント！





※予約特典のお引き渡しはご購入時となります。
※景品がなくなり次第、終了させていただきます。
※プレゼントのデザインは変更になる場合がございますので、ご了承ください。







ブシドーブレード弐

3月12日販売開始予定／5,800円

コンビニにて好評予約受付中

GAME clash 3
[ゲームクラッシュ]

Cover Model　楠木学（株式会社セガ・エンタープライゼス）
Cover Photo　岩瀬陽一
Cover Design　宮田浩司（株式会社ココモ）





This is COOL
せがた三四郎オススメーウィンターヒート
己の肉体と精神をとことん鍛えあげる季節、それが冬です。
タオルを一枚用意して、乾布摩擦をしてみなさい。
全身の緊張は研ぎ澄まされ、野性にも似たむきだしの感覚が生まれるはず。
このゲームもしかり！真冬の、人間と人間の極限同士がぶつかりあう真の闘いなのです。
DEC
セガサターン・シロ！
緊急連絡!!
わたくし、せがた三四郎のテーマ曲
「セガサターン、シロ!」のCDが
2/15発売決定だ!
全国のセガカラなら発売前でも
歌えるぞ!! よろしく!
（発売/販売元：ワーナーミュージックジャパン）
WPDV-7138 ¥1,020（税込）
冬の王者を目指して熱くなれ！
スピードスキー、スキー・ジャンプ、ダウンヒル、ショート・トラック・スケート、スラローム、ボブスレー、スピード・スケート、クロスカントリー、スノーボード、スキーエアリアル、スケルトン。各国8人の個性的な選手達が、冬の11種目で新記録を目指して競い合う。さあ、スピードとテクニックで、冬の王者を目指せ！4人同時対戦可能。
好評発売中 5,800円（税別） © SEGA ENTERPRISES,LTD.,1997,1998
25.63m
90.55m
3.16m
Winter Heat
SEGA SPORTS
ウィンターヒート
SEGA PARTNERS
メンバー大募集！ 年会費は5,000円（税込）だ！さあ、今すぐ入会申し込み書をゲットしよう！○入会特典 1：メンバーズカード十特製オリジナルカードホルダー ○入会特典2：セガ パートナーズスペシャルCD-ROM ○入会特典 3：全国セガ・アミューズメントテーマパークご優待 お申し込み方法 ハガキに 1.氏名（フリガナ） 2.性別 3.生年月日（19○○年○月○日） 4.職業 5.郵便番号 住所（フリガナ） 6.電話番号 7.日中の連絡電話番号 8.この広告を見た雑誌名をご記入の上、〒150-0011 東京都渋谷区東3-14-22 白善ビル セガ パートナーズ事務局までお送りください。約2週間で、「入会のご案内」がお手元に届きます。なお、電話でのお申し込みは受け付けておりません。インターネットでもお申し込みを受け付けています。
http://www.sega.co.jp/sega/partners/ お問い合わせ 〒150-0011 東京都渋谷区東3-14-22 白善ビル セガパートナーズ事務局 TEL.03-5467-3020（月～金10:00～18:00）
セガサターンフェスタ
in 東京ジョイポリス
第三日曜日はセガサターンの日。
2月15日（日）は「バーニングレンジャー」特集
今月のミス・セガサターンフェスタ金谷久美さん
〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター 0120-012-235/受付時間 月～金10:00～17:00（祝祭日除く）
セガのゲームやアミューズメントパークの情報はインターネットでご覧になれます。 http://www.sega.co.jp
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
株式会社 セガ・エンタープライゼス

あなたのイチ押し。

あなたの一票で大賞が決まる。

CESA大賞'97は・・・・・・・・・・・・
1997年に国内で発売されたコンピュータエンターテインメントソフトウェアの中から
みんなの投票によって優秀作品を選定するものです。
右のノミネート作品の中からあなたの好きな3つの作品に順位をつけて投票してください。

あなたのイチ押し、お待ちしております。

●ノミネート作品一覧（50音順）

［ノミネートは、下記のハードに対応した作品を対象としています。］

COMPUTER ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION

1	I.Q～インテリジェントキューブ	[PS]
2	悪魔城ドラキュラX ～月下の夜想曲～	[PS]
3	ウルティマ オンライン(Ultima Online)	[Win]
4	エースコンバット2	[PS]
5	X-MEN vs.STREET FIGHTER	[SS]
6	風のクロノア	[PS]
7	カルドセプト	[SS]
8	がんばれゴエモン ～ネオ桃山幕府のおどり～	[N64]
9	がんばれ森川君2号	[PS]
10	クーロンズ・ゲート	[PS]
11	クラッシュ・バンディクー2 ～コルテックスの逆襲!～	[PS]
12	グランツーリスモ	[PS]
13	GRANDIA(グランディア)	[SS]
14	ゲームで発見!! たまごっち	[GB]
15	子育てクイズ マイエンジェル	[PS]
16	サガ フロンティア	[PS]
17	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう! 2	[SS]
18	実況パワフルプロ野球'97 開幕版	[PS]
19	実況 ワールドサッカー3	[N64]
20	新世紀エヴァンゲリオン 2nd impression	[SS]
21	スーパーロボット大戦F	[SS]
22	スターフォックス64	[N64]
23	全日本プロレス FEATURING VIRTUA	[SS]
24	ダービースタリオン	[PS]
25	タイムクライシス	[PS]
26	チョコボの不思議なダンジョン	[PS]
27	ディディーコングレーシング	[N64]
28	テイルズ オブ デスティニー	[PS]
29	デッド オア アライブ	[SS]
30	デビルサマナー ソウルハッカーズ	[SS]
31	DX人生ゲームII	[PS] [SS]
32	電車でGO!	[PS]
33	トゥームレイダース	[PS] [SS]
34	ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.1 虹色の青春	[PS] [SS]
35	トバル2	[PS]
36	信長の野望・将星録	[Mac] [PS] [Win]
37	爆 ボンバーマン	[N64]
38	ファイナルファンタジーVII	[PS]
39	ファイナルファンタジー タクティクス	[PS]
40	ファミスタ64	[N64]
41	ブシドーブレード	[PS]
42	ぷよぷよSUN	[N64] [PS] [SS]
43	ブレス オブ ファイア III	[PS]
44	フロントミッション セカンド	[PS]
45	マリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士～	[PS]
46	みんなのGOLF	[PS]
47	MOON	[PS]
48	桃太郎電鉄7	[PS]
49	モンスターファーム	[PS]
50	ヨッシーストーリー	[N64]
51	RIVEN THE SEQUEL TO MYST	[Mac] [Win]
52	レイストーム	[PS]
53	ロックマン DASH	[PS]
54	ワールド・ネバーランド ～オルルド王国物語～	[PS]

GB(ゲームボーイ)・Mac(Macintosh)・N64(NINTENDO 64)
PS(プレイステーション)・SS(セガサターン)・Win(Windows95)

コンピュータエンターテインメントソフトウェア・アカデミー大賞

CESA大賞'97

●主催：コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（CESA）



その他豪華賞品

●**新作ソフトウェア** ゲームソフト各社 ・・・・・・・・・・・・・・・・ 270名
●**クオ・カード（¥1,000分）** 日本カードセンター株式会社 ・・・ 100名
（セブン-イレブン・デニーズ全店と、日本石油他色々な加盟店でご利用頂けます。）
●**飲料セット** ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 200名

※ 当選者の発表は厳正な抽選の上、発送を持ってかえさせていただきます。
※掲載の賞品は、実際のものと一部異なる場合もあります。
※フェニックスミニ／メディアボックスに関しまして、取付工事費は当選者のご負担となります。

投票方法

専用投票ハガキで
専用投票ハガキは全国の
ゲームソフト販売店・コンビニにあります
（一部店舗除く）

電話で
専用ダイヤル
03–5371–4501
（電話番号をおまちがえなく）

インターネットで
ホームページ
http://www.cesa.or.jp

※ご注意・・・お一人様1回の投票のみ有効となります。

●**投 票 期 間**・・・1998年2月20日～3月20日
●**発表・授与式**・・・1998年4月3日（金） 六本木ヴェルファーレ「東京ゲームショウ'98春 後夜祭」
（投票者の中から抽選で100名様をご招待）

CESA PRESENTS TOKYO GAME SHOW 1998 SPRING

東京ゲームショウ'98春

1998年3月21日（土・祝）・22日（日）一般入場日
開催時間：10:00～17:00（入場は16:00まで）
会場：幕張メッセ（日本コンベンションセンター）
入場料：前売券一般（中学生以上）800円　当日券一般（中学生以上）1,000円（小学生以下は無料）
主催：社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（CESA）　後援：通商産業省
特別協賛：株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント
協賛：任天堂株式会社、株式会社セガ・エンタープライゼス ／ 協力：マイクロソフト株式会社

東京ゲームショウ'98春
会場でも
投票できるヨ!!




エイブで行かなきゃ。
愛と友情の、おたすけアクションゲーム。
タトゥーシール付き!!
エイブ・ア・ゴーゴー
IN STORES NOW!!
プライスもゴーゴー 5,500yen(without tax)
「ABE a GOGO オフィシャルガイドブック」同時発売予定！ A5判/ソフトバンク アミューズメント書籍編集部編
GAMEBANK ゲームバンク株式会社 〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ホームページ http://www.gamebank.co.jp/
Oddworld Inhabitants Abe's Oddysee™ ©1997 Oddworld Inhabitants, Inc. All Rights Reserved. Created by Oddworld Inhabitants, Inc.Published by GT Interactive Software Corp. Distributed by GAMEBANK Corp., under sublicense from GT Interactive Software Corp. GT and the GT Logo are trademarks of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are the property of their respective companies.
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
GT Interactive Software
このソフトは下記コンビニエンスストアでも販売しております
FamilyMart
上記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。
但し、一部店舗においてはお取扱いしていない場合がございますので、ご了承下さい。
プレイステーション用ゲームソフト
ABE a GOGO イメージソング
ソニーレコードより好評発売中!
B/V [bi:bui]
B/V [bi:bui]デビューシングル
"Hello Hello ～ABEのテーマ～"
Sony Records
Sony Music Entertainment (Japan) Inc. SRDL-4463
この撮影の日、ワタシ病欠しちゃって。
水色の携帯電話を持ってるの、じつは
ワタシのはずだったんです。クヤシー!
[B/V 4人組のひとり、亀村 愛]


PlayStation
HELLO!!
RUPTUREFARMS

Coming Soon!

エクシード・

保存版

ゲームキャラクターグッズ大図鑑
（仮称）

発売予定日：2月末　定価：2,500円（予価）



人気ゲームのキャラクターグッズを
タイトル別にカタログ形式で紹介



超レアグッズから最新作グッズまで
合計350点を収録

サクラ大戦！ときめきメモリアル！
センチメンタルグラフィティ！等グッズ大集合



商品リスト、問い合わせ先一覧（巻末ページ）

©SEGA ENTERPRISES,LTD.1996
©RED 1996

©NECインターチャネル／マーカス／イラスト・甲斐智久

©KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

大好評発売中！
エクシードプレスの本

定価：各1,000円（税別）

PS・SS・SF総合カタログ

★新作ガイド
★ベスト10
★発売年別カタログ
★プロが選ぶベスト10



'98年版 保存版
このRPGが
おもしろい！

'98年版 保存版
このシミュレーション
ゲームがおもしろい！

'98年版 保存版
このアドベンチャー
ゲームがおもしろい！

本当に買いやすくなってるか？

「欲しいゲームを買いにいく時、自分にとって、どこで買うのが一番ベストなのか？」

こんなことを考えたことはあるだろうか？ データを見ると大抵の場合、大手量販店へ買いに行くケースが多いようだが、最近はゲーム流通も著しく変化してきている。既存の流通だと量販店、小売店の2つが販売対象となっていたが、デジキューブのコンビニ販売開始に伴い、ユーザーが身近な場所でソフトを購入できる環境になってきている。最近ローソンが始めたMMS（マルチメディアステーション）も新しい流通の一つ。このMMSだと過去のタイトルを安値で購入できる「ニンテンドウパワー」以外に、各種商品やチケットまで購入できる。

これからは、もはやゲームソフトはいつ、どこでも買えるといえるほど身近な存在になってきているのだ。ユーザーにとって、ソフトを購入できる幅が増えてきているというのは喜ばしい限りだが、じゃあ、自分の欲しいソフトがどこででも買えるのか？ というとそうでもない。各流通には特色があるので、その特色を把握しておかないと、いざお店に買いにいってもソフトがなかったということがあるのだ。ここでは、現在のゲーム流通にどんなものがあり、現状はどうなっているのか？ という部分に重点を絞り、それぞれの流通での特色やウリをまとめてみた。今春から違法中古ソフト撲滅キャンペーンも実施されるなか、現在の流通はどうなっているのか、また、ユーザーにとってベストな流通とはどんなものなのか考えてみたい。

実際に新作、旧作のソフトを買えるかどうか、実験してみた

ユーザーの立場からすると、実際にゲームソフトを買う時、どこへ買いに行くのかがやはり問題となるはず。では、実際にどこで手に入りやすいのかという実験をしてみよう。とりあえず左の新作2点、旧作2点の計4点を欲しいタイトルと仮定して、都内近郊にあるM市で実際に買えるかどうかを試してみた。

その結果は左のとおりなのだが、やはり強いのは大手量販店。在庫数が多く、値引きしてるというのがやはり強みか。

一方、小売店は値段はほぼ定価で在庫も少ないというのが現状。コンビニは新作の在庫は心配ないという状況だった。



実験をしたM市は都内近郊にあるため、量販店、小売店ともに数が少なく、規模も小さいということで対象にしてみた。

今回購入を試みたタイトル



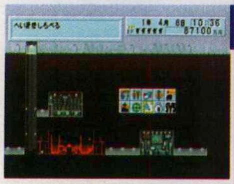
グランツーリスモ

●1997年12月23日発売。実写に近い迫力の映像と実車が数多く登場することで脚光を浴びた。現在も大好評の一品で、品切れも各所で多発した。



チョコボの不思議なダンジョン

●1997年12月23日発売。「トルネコの大冒険」「風来のシレン」に続く人気探検型RPGの3作目。現在はそれなりに安定した売り上げを見せている。



AZITO

●1997年2月28日発売。秘密基地の建設をテーマとした異色のシミュレーションゲーム。地味なタイトルなので、小売店ではあまり見かけない。



マスター・オブ・モンスターズ

●1996年10月25日発売。モンスターが活躍するSLGのサターン版。店によって、扱い方が違った。取材ではワゴンセール。

ユーザーは得するのか？

月の発売タイトル数も大幅に増え、比例して流通も新たな方向性が増えてきた現在、ユーザーはどこでソフトを買うのが得策なのか？





実際にソフトを買うにはどこで買うのが一番いいのか？

量販店



グランツーリスモ	○
チョコボの不思議なダンジョン	○
AZITO	×
マスター・オブ・モンスターズ	○（ワゴンセール）

取材した量販店は、その市の中では一番大きい。「AZITO」は残念ながらなかったものの、「マスター・オブ・モンスターズ」はかろうじてワゴンセールでゲット。

小売店



グランツーリスモ	○（売り切れ）
チョコボの不思議なダンジョン	○
AZITO	×
マスター・オブ・モンスターズ	×

取材したのはかなり小規模で経営している小売店。「GT」は売り切れ、「AZITO」「マスター〜」は在庫すらないという状況。やはり小売店は、在庫があまり期待できない？

コンビニ



グランツーリスモ	○
チョコボの不思議なダンジョン	○
AZITO	×
マスター・オブ・モンスターズ	×

もはやゲーム流通では欠かせない存在のコンビニは、取材した市内のコンビニで調査をしてみた。在庫は完璧ながら、やはり取り扱い商品数が少ないのはネックかも。

現在のゲーム流通は本当にソフトが手に入りやすくなっているのか？

右の実験で分かるように、新作タイトルならば、量販店もしくはコンビニへ行けば高確率で買えるのはほぼ間違いない。が、逆に旧作ゲームが入手しにくいという点が非常に気になった。現在は月に50本以上ものタイトルが発売されるという現状なので、すべてのタイトルをストックしておくのはかなり難しいかもしれない。しかし、ユーザーの立場からすると、欲しいゲームが手に入りにくいというのはやっぱり困りモノ。独自のリピート態勢でこれに迅速に対処しているところもあるが、



昔に比べるとかなり流通もしっかりしてきてはいると思うが、市場の拡大に伴って問題点も数多く出てきているんじゃないだろうか？

流通が変わると



流通の仕組みはどうなってるの？

流通における素朴な疑問

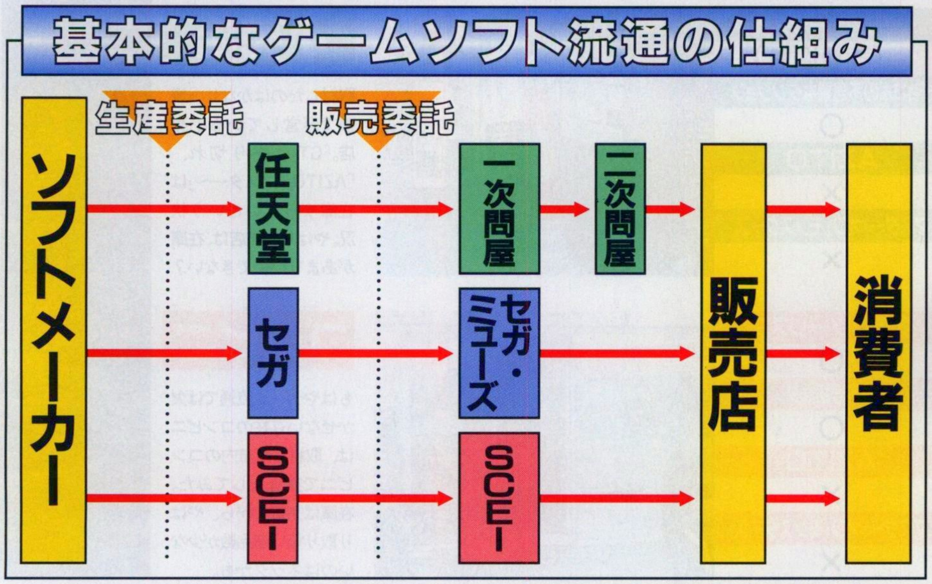
様々な人、店が関わっている

一口に流通といっても、ソフトが販売店に流れるまでの図式はメーカーによってそれぞれ違う。大まかな流れを図にすると以下のようになるのだが、基本的に発注数は小売店→問屋。ソフトの生産数は問屋からの発注数で決められるのが常となるケースが多いようだ。また、流通の世界では受注数（ソフトの初回出荷分の店舗の注文数）の見積もりを的確に見切れるかが重要なポイントになっている。自社流通にしてしまえば、自社の販売代理店か出張所を通じて小売店に届けられるのだが、これには運送、営業、在庫管理などをすべて自社でまかなう必要があるため、莫大な金額がかかる。そのため、大手のメーカーじゃないと、自社流通を機能させるのは難しい。



ユーザーがソフトをお店で入手する前に、多くの人や店が関わっている。

基本的なゲームソフト流通の仕組み



メーカーによって流通の仕組みが違う

左図を見て分かるように、任天堂とセガ、SCEはそれぞれ流通の経緯が違う。特に任天堂の場合は間に問屋を通しているのが特徴。逆にセガ、ソニーは自社でまかなっている。

問屋って何だ？

主に、生産者から商品を仕入れ、小売商に卸し売りする店や人のことを指す。小売り店から発注を受け、ソフトメーカーに発注をするのが問屋の役目でもある。

木曜日販売のメリットとは

木曜 ソフトが売れ、在庫がわずかになったら発注する

金曜 ソフトの入荷を待つ

土曜 追加分の新作ソフト入荷

左の流れを見て分かるように木曜日販売にすると、発売日に在庫がなくなっても、間の金曜日にリピートをかけて週末には発売できるといったメリットがある。

発注数はどうやって決めているのか？



100タイトルの新作が出ても人気作で総合仕入れの85%は決まってしまい、不人気作は残りの15%の枠で発注数を決めることが多い。強いジャンルは多く、弱いジャンルは少なくというケースが大。

コンビニは発売の何時から売ってるの？



基本的に朝の7時から販売を開始することになっている。朝7時以前に販売を開始した店があった場合はそれなりのペナルティが与えられるらしいので、一律、朝7時販売開始は守られている。

ソフトの安売りはなぜ起こる？



ストレートにいうと、店があまりにも仕入れすぎちゃって売れないという部分と、問屋の段階で仕入れ値が安かったりすると値崩れが起きるケースが原因。ほかでは決算の前だからという理由もある。

リピートはどれくらいで行えるの？



タイトルやメーカーによってそれぞれ差はあるが、早くて1日、時間のかかるものだと2週間くらいのものもあるらしい。特に版権物だといろいろ手続きが必要になるので、遅くなりがちになる。

PSの中古ソフトって少なくない？



SSは規制が割と緩めなのに対し、PSは厳しい規制を敷いているため、中古市場ではPSのソフトをあまり見かけない結果となっている。これに対し、過去に公正取引委員会が動き出した。

デジキューブ

時間外に活用できる便利さをもっと知ってほしい

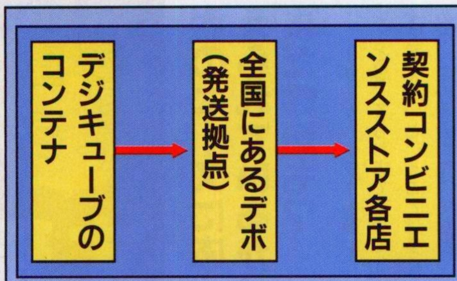
まず、デジキューブの商品選定は、メーカーのソフト情報や雑誌記事、ハードメーカーの商談会などで常に情報を探っています。そのなかでタイトルを絞り込んで、ある程度目安をつけたソフトを借りて、30人ほどのアルバイトにモニタリングしてもらって決めています。

実際の出荷本数はモニターした段階で販売予定数量の調整をしているので、タイトルによっては、この段階で大きく分かれてくると思います。で、実際売れてきた時のバックオーダーの仕方が変わってきますよね。例えば在庫があって、その在庫を限りなくゼロに減らしていくには、それ以上の発注はかけないで、デジキューブが持ってる在庫をいかに効率的に販売するかという方法をとると思うんですよ。メーカーの在庫がなくならない限り、デジキューブなら欲しいソフトはどこでも手に入るというのがウチの流通のウリといえると思います。

あと、お客さんの購入時間帯をデータで見ると、夕方の5時から朝の7時までに買ってくれる人のシェアが50%取れてるんです。この時間帯って一般店がやってない時間じゃないですか。特に多いのが夜9時から夜11時とか、夜11時から夜中の1時。この時間帯は14%とか10%とか取れてるところをみると、TVスポットとも連動が取れてるという推測が成り立ちます。CMを見て、欲しくなったらすぐ買いに行けますからね。

最後にまだコンビニで買ったことがない人へメッセージを。とにかく時間外に活用できるという便利さを一度でいいから味わってほしい。数百円安いがために忙しい時間を割いて量販店へ行くことが本当の意味のサービスなのか、それとも、定価だけど自分の近所で自分の欲しい時にそれが手に入ることが便利だと思うのか。このへんは価値観の違いが出ると思うんですけど、その価値観を見いだすためにも一度コンビニで買ってみてほしいですね。

（宣伝企画部　黒川文雄氏）



ニンテンドウパワー

量販店での販売ルート確立も現在検討中

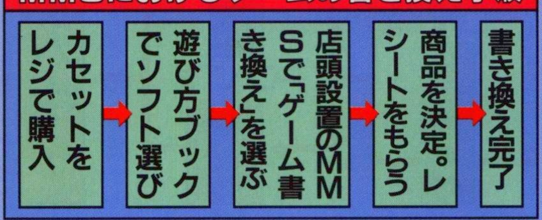
まずメリットとして従来のパッケージ販売と異なり、店頭でデータを直接SFメモリカセットに書き込めるので、品切れの心配もなく、いつでも購入できるという点がありますね。タイトルのほうはユーザーから楽しく、話題性のあったものを厳選して決めていますので、今後もあらゆるユーザーのニーズに応えられるタイトルを検討していきたいですね。また、SFメモリカセットは、32メガビットまでのソフトが書き込め、容量に応じて複数のソフトを書き込むことが可能なので、そこに割安感が生じるんですよ。

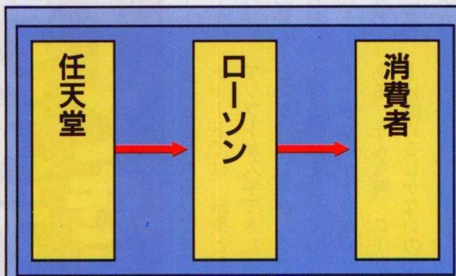
カセットを購入さえしていただければ、次からは書き換え料だけでソフトを入手できるので、良質で安価なソフトをお客様に提供できるというメリットもあります。さらに、何度でも書き換えができるので、一つのソフトに書き換えても、次のソフトを安価で入手できるともいえますよね。MMSはコンビニ店内にあるので、24時間いつでも書き換えができるということで好評をいただいているのですが、ローソンでの全国展開のあと、ニンテンドウパワー自体は量販店などユーザーに広く提供できる販売ルートを検討しているので、さらにユーザーの方に利用しやすい流通になるのではと思います。

今後、ニンテンドウパワーではゲームボーイソフトも提供できるように現在検討しておりますので、ご期待ください。

（広報室企画部　稲葉氏）

MMSにおけるゲームの書き換え手順



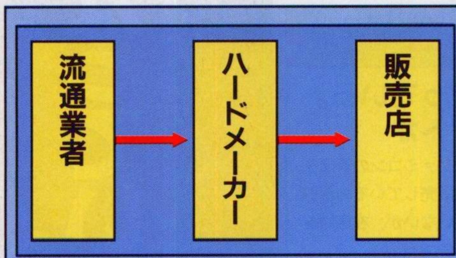


量販店

安定供給が絶対に成り立っている

量販店というのは、身近なものでいうと、○○カメラといったような大都市圏によくある大手の取扱店ということになりますね。量販店のメリットとしては、取り扱い品目と、取り扱う1タイトルの数が圧倒的に多いというところにあるんですよ。そういった部分が特徴なんで、商品の安定供給が絶対にできるというメリットがあります。簡単にいっちゃうと、いつ行っても必ずあるということになりますか。値段も割と安定していますしね。自宅のそばにあるんであれば、量販店へ行くのがベストなんじゃないでしょうか。

（メッセサンオー　金　寿彦）



小売店

細かいフォローができている

都心によくあるような、大きいソフト取扱店じゃなく、どちらかというと地方とか近郊の都市などにある小規模なゲームショップなどが小売店というものに当たります。

大抵の小売店の場合は地域密着型なんで、予約とかをよくやってるんですよ。普段手に入らないような商品でも、お店の人と仲が良かったりすると、優遇されたりする場合があるじゃないですか。じゃあ、予約で取っといてあげるよとか、仕事などで来れなくても、大体量販店だと予約とかやってないじゃないですからね。いきなりその日に行ってドーンと買うみたいな感じで、そこで品切れしていても、小売店とかだったら予約とか受けてくれるんで、買いに行きたい時にちゃんと取っといてもらえるみたいな部分で、結構優遇してもらえる部分はメリットですよね。

やっぱり量販店とかにリピート希望してもなかなか受けつけてくれないんで、小売店は細かなフォローをしてくれるといった部分が強みだと思います。

（某ゲームショップ経営者）

重要ポイント

現在の流通システムはすべてカバーできるようになっているのか？

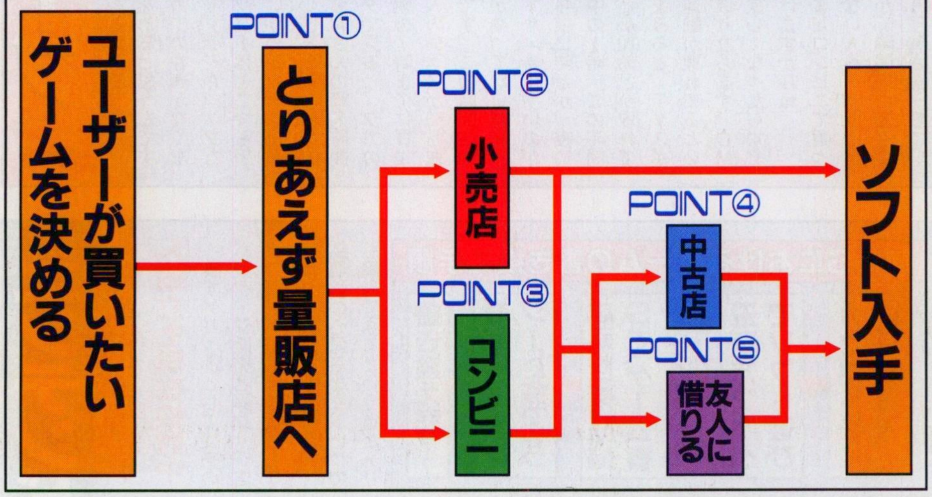
客のニーズに応えられているが、まだ問題も？

ユーザーが「ソフトを買いたい」と思ってもお店で売ってなくて買えないということは多々ある。この場合の売ってなかったというのは大まかに分けると2つあり、1つは新作タイトルの発売日なので、在庫がなくなってしまったというもの。もう1つはかなり前に発売されたタイトルなので、すでに取り扱っていないというものだ。前者の新作タイトルは発売日に売り切れが起こりやすいという点は、昨年から始まった木曜日販売という形でフォローがなされている。木曜日販売なら在庫がなくなってもすぐにリピート（商品の再注文のこと）をかければ週末の土曜日には間に合うというわけ。小売店はそう簡単にはいかないようだが、量販店はこれでかなり客のニーズに応えている模様。で、後者の過去のタイトルだが、これは結構真剣な問題で、量販店、小売店を回ってなければ中古ショップに行かないと手に入れるのはかなり難しい。PSソフトはお店にいえば数日で取り寄せてくれるが、これは特約店ならの話。さらに、ほかの機種はこのへんの対策があまり練られていないようだ。

人によって様々だが、この流れが一般的だ

左図のフローチャートは、ユーザーがソフトを求めたと仮定してからソフトを入手するまでの経路を表したものだ。もちろん、人によってそれぞれ入手までの経路は変わってくるが、一般的にはこの経路を辿るケースが多いと思われる。フローチャートでは、結果としてソフトが入手できたことになっているが、これだけの経路を辿っても入手できないケースが多々ある。そんな時、ユーザーは諦めるしかないのだろうか……。

一般的なユーザーの購入ルート



各流通のポイント

POINT① 大手量販店

その豊富な在庫数を考えると、最初は量販店に足を運びやすい

ユーザーの多くは量販店を利用することが多いんじゃないだろうか？　何しろ量販店は在庫数が豊富、値引きしているというのが最大のメリットだからだ。特に、都心の大手量販店なら、初期のSS、PSのタイトルも新品で売ってるほどの品揃えぶりが嬉しい。

POINT② 小売店

安くはないが、近所にあるんだったら小売店は利用価値大

店の規模にもよるが、大抵の小売店は量販店に比べると在庫数が少ないケースが多い。量販店に比べると品切れになることも多々あるが、近所にあるんだったら、身近で買えるので利用しない手はないだろう。店によっては玩具も置いて、客引きをしてる所もある。

POINT③ コンビニ

ゲーム以外の商品も取り扱っている。24時間営業が最大のポイントか

MMSはSFメモリカセットを使ったスーパーファミコンの新旧タイトルを取り扱っているうえに、ほかの商品も販売しているのが魅力。逆にデジキューブは旧タイトルを扱ってはいないが、在庫数を常備している点が好ましい。24時間営業も強い味方だ。

POINT④ 中古店

その名のとおり中古だが、安く、意外な在庫があり、貴重な存在

どれだけの人が利用しているのか正確なデータは出していないが、左ページの中古店店員の話によると、月の中ごろにソフトを売りに出して、月末の新作タイトルを買う資金に充てている人が多いようだ。新品のソフトが小売店になくても中古店で売ってる時もある。

POINT⑤ 友人、知人に借りる

どこに行っても売ってなかったら、これしかない!!

全く利益にならないのでメーカーの方には申し訳ないが、どこに行ってもソフトが手に入らなかった時はこれが一番ではないだろうか。そのタイトルを友人、知人が持っているかが問題だが、無償でゲームを楽しめるのはユーザーの立場からするとかなりのメリット。

これでも手に入らなかったら……

ここで挙げた5つのポイントをもってしてもソフトを入手できなかった場合は、メーカーに連絡して直接取り寄せてもらうしか方法がない。しかも、そのソフトがSSやPSのような最近の機種だったらの話で、リンクスやジャガーのソフトが欲しいとメーカーに言っても、現在では入手できないだろう。さすがにそこまで揃えろというのはメーカーには酷かもしれないが、ユーザーとしてはやっぱり何とかしてほしいところだ。

欲しいゲームが売っていない時はどうすればソフトが買えるのか?

これから中古ショップはどうなるのだろうか?

以前、誰かが使っていたということさえ気にしなければ、安くソフトが手に入るというユーザーにとってはありがたい存在の中古ソフトショップ。確かにメーカーから見れば、利益の還元が皆無なのでケムたい存在かもしれないが、中古ソフトショップには過去のタイトルの在庫が豊富という最大のメリットがあるのだ。実際、新品で過去のタイトルを買おうと思ったけど量販店などに置いてなくて、結局中古ソフトショップで買って帰ったという話をよく聞くことがある。こう考えると、メーカーにとって中古ソフトというのはデメリットかもしれないが、ユーザー側からすれば欲求に応えるという点でメリットがあると言えるんじゃないだろうか?



小、中学生の利用が結構多いらしい。

古いソフトが売っている以外に、中古ショップは様々なメリットがある

メーカー側からはイメージのよくない中古ソフトだが、ユーザー側のメリットとして挙げられるのが、飽きたソフトを売れるというのと購入の際、安いという点。また、プレミアムソフトも在庫管理している点。ソフトは結構高価な商品なので、子供にとってもありがたい存在だ。それに、買い取りで手に入れた現金で新品を買うということを考えると、正規の市場にも少なからず貢献しているともいえるのでは? 今後のCESAとの対応が興味深い。

中古ソフトの流れ

客からソフトを規定値で買い取る → 買い値＋αの値段で店内で販売 → 消費者が中古ソフトを購入 → ＋αの分が中古店の売り上げへ

ところで中古ショップの現状ってどんな感じ?

中古の存在も認めてほしい

ここで気になる中古ソフトの現状を、秋葉原の某中古店の店員に聞いてみた。

GC■中古ソフトにおける流通というのはどんな形になりますか?

店員■流通ということになりますと、ウチの場合、お客さんから買い取って、それを販売してるだけなんで、その後の流れっていうのは具体的にどうかっていう、そこまでの実態は摑めないんで分からないんですけど。まぁ、新品ソフトの流通よりは分かりやすいというだけですよ(笑)。

GC■ここ最近、中古ソフトを売りに来るお客さんというのは増えてきてるんでしょうか?

店員■ここ最近はそんなでもないですね。

GC■どちらかといえば減ってるほうですか?

店員■正直なところ、昔に比べると減ってるといえば減ってます。ソフトを新品で買って、中古で売るっていうのが、まぁ、買いが減ってる分、売りにくるのが減ってるということですよね。昔から持ってるソフトが高く売れるんだったら売りに行こうっていうお客さんは、一時期多かったですけど、もう大体出し尽くして、あとは地方のお客さんが昔に買ったっていうのを商品として持ってくるっていう部分だけですので、昔溜めてたゲームがすでに出尽くしちゃってきてるのかなと思います。

GC■中古ソフトというのは安い以外に過去のタイトルの品揃えが豊富というメリットもあると思うんですが、ほかに中古ソフトのメリットって何だと思いますか?

店員■そうですねぇ……。まぁ、既に量販店とかで置かれなくなったようなタイトルが手に入りやすいというのと、やはり値段が安いというのはいえますよね。最近はそうでもないですけど、昔は買いに行っても既に生産が終わってしまって、探してたユーザーがやっと手に入れて、そういうプレミア性に話が移行してますよね。そのへんの部分になってきちゃうと思うんですよ。まぁ、メリットっていうのはユーザー個人の部分でしかないと思うんですよね。店側としては、あくまでも商品を買い取って販売してるだけですので、特に「これだ!」と言えるほどメリットというのはないと思います。


最近は売り上げがあまり伸びていないという中古ソフト。原因は……?

GC■今春からCESAが「違法中古ソフト撲滅キャンペーン」を実施するようですが、これに関して、中古店としてはどう感じていますか?

店員■影響としては徐々に出てくるかなと思いますけど、著作権に関していえば、もうちょっとCESA側が考えていかなきゃいけない部分だと思うんですよ。小売り店の立場からすると、お客さんは商品を買い取ってもらって、そのお金で新品を買ってるというのが大多数とはいわないですけど、あると思うんです。それができなくなるということは、じゃあ商品的に新品の商品を買うお金がないんで、売れなくなるという部分になってくるんじゃないかと思うんですよね。実際、月で考えると給料日の前後に新品が出るんですけど、そうすると中古の買い取りっていうのは極端に少なくなっていくんですよ。あとは月の頭か中頃ですか。このへんっていうのは新作が出てもあまり動かないんですよね。けど、逆に中古の買い取りが増えるっていう傾向もあるんです。お金に換えて、何かを買うというパターンにするために売りに来るというのが多くなるということなんですよ。これを考えると、CESAのやっていることは流通全体を潰していきかねないと思うんですよね。まぁ、難しいところですけど。お客さんがそれを望むんであればそれはいいかもしれないですけど、ユーザーはあまり望んでないんじゃないですかね。中古ソフト撤廃とはいわず、新品発売から数カ月すれば中古もOKみたいな何かしらの基準をつくって、中古ソフトも残す形にするのが一番ベストなんじゃないかと思います。

GC■最後に、新品、中古を問わず、希望として「こんな流通があってもいいんじゃないか」というものがあればお聞かせください。

店員■中古に限っていえば、ある一定の店が中古ソフトを集めて、問屋さんがあくまでも買い取って、そこでは販売せずに、その商品をあちこちの小売店に売るっていうパターンの流通ですか。こういうのはあまり聞いたことがないですよね。こういったものがあれば面白いとは思いますけど。これが商売として成り立つかどうかというのは別として、一つぐらいあってもおかしくはないんじゃないかなと思います。需要と供給が成り立たないんじゃないかな、という部分だと思うんですよ。欲しいっていう人がかなり多くても、商品自体を買い上げる力がなければ成り立つものでもないですからね。そのへんの部分じゃないかと思いますよ。

中古店勤務　Cさん


某中古店店員のCさん。中古に関する話を熱く語ってくれた。

メーカーは現在の流通をどう考えているのか？

セガ・エンタープライゼス

今は流通を開拓している

GC■まず、セガさんの流通において、特色といえるのはどんなものがありますか?

許田■セガサターンのフォーマットにおけるソフトは一括してセガ・ミューズが流通を手掛けさせていただいているので、我我独自というよりも、セガサターン陣営としての特色といいますと、今までの流通にあった不適正な部分をTVゲームという商材に適した流通に再構築しようということを、今やってるところなんですよ。TVゲームというのは商品特性がありますから、お客さんがお店に来て様々な情報を手に入れて、内容を吟味して買っていっていただくというのが理想的なんですが、こういったお店をつくるにはコストが高いなどいろいろ難しい部分があるので、少しでも早く理想的なお店をつくるために、流通を開拓してるところです。

GC■中古ソフトに対して、セガさんはどう感じていますか?

許田■中古ソフトに問題があるのは、どこに権利があるのかということだと思うんです。お客さんが中古店にソフト売りに来た場合、そこで利益が発生するわけですが、その利益が多大な費用をかけたメーカーに還元されないというのはおかしいんじゃないかということで、今の中古の販売の仕方は好ましくないと思いますね。やはりメーカーにも頒布権はあってもいいと思いますし、何かしらのルールを作ったほうがいいんじゃないかとも思ってます。



より良い流通目指し、開拓していると語るセガサターン陣営。

GC■ユーザーにとって、一番理想的な流通というのは何だと思います?

許田■理想はメーカーから消費者の間で何も通さずに届けるというのが安く手に入る図式になります。しかし、その間に入る流通業者にも付加価値があるんで、そういった流通はなかなか成り立ちにくいですけど。逆に、ユーザーさんが自分から自分に合ったお店を選んで買いに行くというのもいいんじゃないかと

ソニー・コンピュータエンタテインメント

独自のリピートがウリの一つ

GC■まず、SCEさんの流通の特色をお聞かせください。

加治井■簡単にいってしまえば、ユーザーが欲しい時に欲しい商品が店頭にあるというような流通を作ったというのがSCEにおける流通の特色（メリット）だと思っています。

GC■ほかのメーカーの流通と違って、SCEならではのものというと、どんなものになりますか?

加治井■当時、我々がゲーム市場に参入した時に流通改革したなどといわれたんですが、一番のトピックスとしては、やはり直流通をしてるということですね。一部には問屋を通していますけど、それ以外はすべて直接お店さんと取引をさせていただいてるというところです。

GC■中古ソフトという存在に対して、SCEさんとしてはどう感じていますか?

加治井■我々はプレイステーションビジネススタート時から中古ソフトについてはサポートしません、というスタンスをとっています。今回、CESAがキャンペーンを打っているというのは、ゲームソフトについては映画の著作物で頒布権があり、著作権者の無断での中古売買は違法であると主張されているわけです。我々SCEIも著作権者の権利保護からも中古ソフトは支持できません。



いつでもソフトが手に入る流通をつくり出したと語るSCE陣営。

GC■今後、SCEさんの考えとCESAさんの考えが食い違った場合、SCEとしてはどういった対処を取られるんでしょうか?

加治井■弊社も賛助会員なんで、いろんな議題の中で決めていくでしょうから、その中での話し合いになると思います。

GC■SCEさんとしては、現在の流通を見て満足していますか?

加治井■完全だとは思ってませんが、このPSビジネスが立ち上がって成功してるということは、この流通がうまくいっている証でもあります。

CESAが「違法中古ソフト撲滅キャンペーン」を実施！ 今後、中古ソフトはなくなってしまうのか？

コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会(以下CESA)は、本年1～6月の半年間、無許諾の中古ソフトに対して、「違法中古ソフト撲滅キャンペーン」を実施すると発表した。キャンペーン期間中は制定したシンボルマークをソフトに貼り、ゲーム誌などでも意見広告を掲載して無許諾の中古ソフト売買の違法性と廃止を訴えていく構えだ。CESA側としては、「ゲームは映画の著作物に該当する」としており、同時に著作権法に基づくと頒布(著作物の複製物を譲渡し、貸与することを含む)権が存在すると主張している。ただし、現在ではゲームソフトが映画と同等の著作物であるという正式な決定はまだ下りていないなどという点から、販売店、流通業者などから声があがりそうだ。

て一番よい流通とはどんなものなのか？

「自宅の近所でいつでも安く、どの機種のどんな昔のタイトルでも買える」

ユーザーにとっての理想の流通をまとめるとこんな形になる。もちろん、こんな流通は成り立たないし、メーカー側もここまでは開拓していかないだろう。ただし、現在、電子マネー産業が着々と開拓されてきているところをみると、将来的には自宅でインターネットなりでソフトが買え、支払いは電子決済で済むというような流通になっていく可能性は確かにある。ただ、今回の取材を通じて感じたことは、どんな流通がユーザーにとって一番得なのかという問題の答えはユーザー個々にあるということ。こちらからユーザーに対してこの店がオススメということはいえないし、これだという答えもないのだ。

結局、ユーザー一人ひとりが自分にとって「あのお店が一番買いやすい」とか、「あのお店は雰囲気がいいよね」といったことを感

思います。

GC■既存の流通以外で、こんな流通があったら面白いと思うものがあればお聞かせください。

許田■やはりエレクトロニックコマース（電子商取引）だと思います。ゲームに関する情報をインターネットなどで把握し、電子決済で、物流は通信するなどして自分のゲーム機に落とすことができるというのが理想ですね。ただし、これを実現するにはまだまだ問題があるので、あくまでも未来の取引としての話ですけれど。

GC■各店舗から品切れで発注がきた場合、何枚くらいからプレスを再開できるのか、お教えいただけるでしょうか？

許田■ビジネスとして成り立つ単位からすると1000枚くらいです。

GC■小売店、量販店などに卸す時、全部卸さないである程度ストックしたりしてます？

許田■各ソフトメーカーさんごとに自分達でストックをしていただくような仕組みになってます。セガでしたら、セガのソフトについては例えば初回10万の注文がお店からきて、9万くらい市場に出る。その時、最初の10万プラス2割くらいの在庫をセガで持つようにしてます。


サタコレなどで、過去のソフトに対しても力を入れてるセガサターン。

GC■ミューズさん的にはデジキューブの存在ってどう感じてますか？

許田■すぐ近くで手に入れたい、今すぐにでもゲームがやりたいというニーズに応えてるという部分ではコンビニっていうのは非常に重要だと思います。専売ソフトとかもありますけど、我我としては既存のお店と一緒にやらせていただきたいと思ってますね。

GC■昔に比べると、流通の面としてはかなり改善されているんでしょうか？

許田■明らかに改善されてますね。消費者の方にとって、極端な話ですけど、今日買った商品が次の日には半額になってたとか、いざゲームを買ったものの、面白くなかった。でも何もできないというようなことは、もうなくなってきてますよね。でも、完全に消費者の方がソフトの内容を1枚1枚把握して本当に分かったうえで買っているかというと、まだまだだと思いますけどね。早くそういった形になれるようになればいいなと思ってます。

（1月某日収録）

許田　周一氏


セガミューズ営業統括本部取締役。セガミューズは流通会社。

GC■現状としてデュアルショックをはじめとした周辺機器や本体が不足しているようなのですが、この辺りはどういった対策を練られていますか？

加治井■デュアルショックに関しては、弊社の読み以上にニーズがあったということだと思うんですよ。昨年11月よりハードにデュアルショックを同梱したんで、そちらのほうを優先したというのも原因だとは思うんですが、手に入りにくいという時点で我々は最大限考えて努力した結果、足りなくて申し訳ないですと。最大限ユーザーの方にすぐに届けられるよう、がんばっています。

GC■SCEさんが目指す流通の理想をお聞かせください。

加治井■新品の市場の健全なる育成を考えるというのが普通だと思います。次々と出てくる新作ソフトをユーザーが求めやすい市場を作るというのがユーザーにとっても一番だろうと思うからです。あと、お客さんがお店に行っても商品がなくて買えないということに関しては、基本的には入手困難なソフトはありません。店に欲しいソフトがなくても、お店にいっていただけたら1枚からでもリピートをかけて翌日、遠方地域でも三日後には商品を用意できるようになっているんですよ。こういった迅速に対応できるような流通になってるので、ぜひ利用してください。

（1月某日収録）


独自のリピートなど、念密な流通を展開しているプレイステーション。

加治井　祐介氏


SCEコーポレートコミュニケーション本部。広報部のチーフ。



デュアルショックも年末には品薄で、お店に並ぶと即座に売り切れとなった。



昨年末から年明けにかけて、品切れ店が続出したプレイステーション本体。



記者会見場では、CESA側の会見のあと、関係者から異論を唱える質問が殺到していた。



キャンペーン期間中に使用されるシンボルマーク。



結局、ユーザーにとっ

じたお店でソフトを買うということが一番いいんじゃないだろうか。そうすると当然、人によって買うお店が分かれてくると思うので、最終的には様々な流通（販売）形態が残ることになる。いろいろな流通があって、それぞれ自分の考えで自分に合ったお店で買う――ユーザーにとって得な流通というのは結局そういったことになるのではないだろうか。

（取材／構成／文／杉本　穣司）



第5回

メガドライブ

セガサターンの前身ハード、16BIT（金色）のニクいヤツが、1988年発売のメガドライブだ。その魅力をソフト面中心に振り返ってみよう。



メインCPUに68000を採用（サブCPUはZ80A）。最大320×224ドットの解像度画面で、スピードやビジュアルやらのショックが繰り広げられた。



メガドライブ本体よりも2日早く発売されたお茶目なソフト「獣王記」。オリジナル（アーケード版）に見劣りしない移植にオドロキ。



後年はハードの限界に挑戦する意欲作が目白押し。セガの「バーチャレーシング」などはカートリッジに特殊DSPが搭載されていた。

いまだカルトな人気を誇る16ビット機

いとうせいこうのラップによってお茶の間に紹介されたセガの16ビットゲームマシン、メガドライブ。前年には、コア構想に基づいて開発された〝もっとも高性能な8ビット機〟PCエンジンがNECから発売され、また、任天堂の16ビット機スーパーファミコンの登場を2年後に控えた年である。

発売されたタイミング自体は悪くなかった。前身8ビット機、セガマークⅢによってアンチ・ファミコン勢力なるものを確立し、セガ自体「大型筐体のすごいゲームをいっぱい作っているメーカー」としてのイメージがゲーセン利用者にすっかり定着していただけに、マニアックなゲーマー層の支持はスムーズに獲得できた。しかし、ゲーム機＝ファミコン程度の認識しかない層に「メガドライブここに在り」と知らしめるには、3年後の「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」の登場まで待たなければならなかった（ソフトの詳細は後述）。「ソニック」なくしてメガドラあらず、とまで持ち上げるつもりはないが、この作品のブレイクによって、知名度がイマイチな佳作アーケードゲームの移植ものや、世界観のアクが強すぎて敬遠されていたオリジナル作品にも脚光が浴びるようになったのも事実である（同時に、いわゆる〝メガドラ的なソフト〟という概念がユーザー間で確立した）。さらに、「ソニック」リリースから約半年後には、機能拡張兼CD-ROMドライブユニット〝MEGA-CD〟が登場。メディアミックスや有名声優起用やらで、それまで未開拓状態だったミーハー消費者層を獲得しようという試みもなされた。これに関しては、先駆者のPCエンジン+CDロムロムの牙城を崩すまでには到らなかったが、それなりに健闘したように思う。

年月が経過するとともに、ハードの性能を活かした、完成度の高いオリジナル秀作がリリースされる反面、現在進行形のアーケードゲームとのハード・スペックの差が際立っていくのが家庭用ゲーム機の宿命。特に、8ビット機の時代から、自社アーケード移植タイトルを大きなウリの一つにしているセガにとっては、深刻な問題である。1994年末には、32ビットCPUを搭載したパワーアップブースター〝スーパー32X〟が発売されたものの（セガサターン本体発売の約10日後、プレイステーション本体発売と同じ日!!）、すでに失った流れは取り戻せなかった。全盛期を知る多くの熱狂的なファンだけを残して、メガドライブはゲーム業界の表舞台からひっそりと姿を消していったのである……。



性能はともかく、電源を本体と別に供給しなければならなかったスーパー32X。

メガドライブ略史

1988年
- 10月29日 メガドラ本体発売。同発ソフトは「スペースハリアーⅡ」「スーパーサンダーブレード」

1989年
- 6月15日 サードパーティーソフト第1弾「サンダーフォースⅡ」テクノソフトより発売

1990年
- 9月29日 初の8メガソフト「ストライダー飛竜」発売
- 11月3日 メガモデム発売 ゲーム図書館開設

1991年
- 7月21日 「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」発売
- 12月12日 MEGA-CD発売。同発ソフトは「惑星ウッドストック」「アーネストエバンス」「天下布武」ほか計6本

1992年
- 4月1日 日本ビクター&セガよりワンダーメガ発売

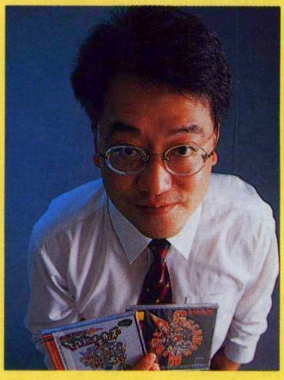
1993年
- 8月20日 パイオニアよりレーザーアクティブ発売

1994年
- 11月22日 セガサターン発売
- 12月3日 スーパー32X発売

1995年
- 9月22日 最後のセガ製メガドラ用ROMソフト『ジ・ウーズ』発売

Special Thanks：戸塚義一

MEGADRIVER'S INTERVIEW 1 ―― 前川正人氏 (株)トレジャー代表取締役社長



コナミでFC、GB、SFCなどのソフト開発を経て平成4年4月に退社。同年6月にトレジャー設立。

メガドライブにトレジャーが参入したのは、当時メガドライブに我々の作りたいようなアクションゲームが少なかったことと、ハードの機能（演算処理能力）を考えたときに、スーパーファミコンよりもアクションゲームが作りやすかったからです。

我々が参入したころ、クライマックスという会社が脚光を浴びていたんですよ。クリエイター集団にスポットが当たるというのは、当時メガドライブでしかありえなかったと思います。今でこそ普通になりましたけどね。それで、我々もああいうふうになりたいな（笑）と思ったわけです。

また、メガドライブには「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」という優れたアクションゲームがありましたが、それがいい刺激になりましたね。

メガドライブ第1弾として「ガンスターヒーローズ」をリリースすると、それ以降ユーザーの方から「あのトレジャーの〜」という言い方をされるようになりました。〝あの〟というのは、きっと「ガンスターの」ということだと思うんですが、このゲームの印象がよほど強かったんでしょうね。

メガドライブ中心でやってきて良かったと思うのは、ソニックやゲームアーツ、コンパイルといった、当時セガ寄りだった会社と知り合いになれたことです。

そうした会社は、経営者自身がゲームにこだわっていますよね。スーパーファミコンよりハードが劣勢だったので「みんなで盛り上げよう！」という気持ちが強かったんだと思います。

でもアメリカでは、メガドライブもメジャーだったんですよ。だから「ガンスターヒーローズ」も、国内よりも海外のほうが売れましたね。アクションゲームは楽しさがストレートに伝わるので、言葉のちがいとかは全然問題ないんです。アクションゲームに国境はないんですよ。

トレジャーでは、合計6本のメガドライブソフトをリリースしてきたわけですが、「ダイナマイト・ヘッディ」までがメガドライブのピークでした。メガドライブのゲームは、一言で言うとマニアックなゲームが多かったと思います。なかにはマニアック過ぎて、一般受けしそうもないものもありましたよね（笑）。

あの頃は、マニアがマニアのために作っているようなところもありましたが、今にして思えば、メガドライブは根強いユーザの多い、熱いマシンでした。「エイリアン・ソルジャー」のパッケージに『メガドライバーズ・カスタム』というコピーを入れたのも、「メガドライブはいいマシンだぞ！」という開発者の思い入れがあったからだと思います。

現在のセガサターンでは、メガドライブの頃とはちがうユーザー層となっていますが、メガドライブのユーザーだったような人たちも大切にしたいですね。

メガドラのゲームはマニアックでしたね



トレジャーの名を一躍知らしめた「ガンスター」。



〝メガドライバーズ・カスタム〟は開発者の熱意？

MEGADRIVER'S INTERVIEW 2 ―― 梅田浩二氏

〝セガセガしさ〟が大好きでした



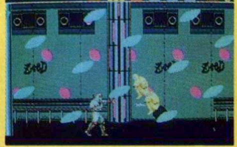
(株)セガ・エンタープライゼス第二AM研究開発部パブリシティーを経て、現在は週刊セガサターンマガジン編集部に在籍。

僕がセガに入った92年頃は、「ソニック2」や「ぷよぷよ」などが発売されて、一番メガドラが調子良かったときだと思います。それでも、やはり国内ではスーパーファミコンが優勢で、メガドラは苦戦を強いられてました。

反面、アメリカではジェネシス（海外版メガドラ）が絶好調だったので、その影響で「エコー・ザ・ドルフィン」をはじめ、海外のいいゲームがたくさん日本に入ってきましたね。デジタルピクチャーズ制作の「ナイトトラップ」なんかは、セガ社内で黒山の人だかりができたくらい衝撃的でしたよ。93年末のサターン発表以降、国内の開発チームは徐々にメガドラからフェードアウトしていきましたけど、海外では「パワーレンジャー」や「ボールズ」といった、いいゲームがたくさん出ていたんですよ。

メガドラからサターンに移るときに、セガ的には「16ビット時代のマイナーなイメージを払拭して、新しい一般層を取り込む」という姿勢を打ち出してましたよね。その心機一転の際に、それまでのメガドラ色が薄れてしまったのはちょっと寂しい気もします。でも、「ペパルーチョ」のバランスにどこか「ザ・スーパー忍」の面影があったように、実はソフトのどこかしらにはメガドラ色が出ていたんですよ。そこら辺がまた、セガらしくて好きでした（笑）。

ソニックのジャンパーを自作するほどのセガゲーマーだった僕にとって、メガドラのいい時期にセガで働けたことは幸せでしたね。



かなりシビアな難度だった「ザ・スーパー忍」。

独立自治区のMEGA-CD



大容量やグラフィックの拡大／縮小機能などがウリだったMEGA-CDは、人々に何をもたらしたのか。頻繁にデータアクセスするCD-ROM媒体に対する寛容さ？　それとも声優に熱を上げるスピリット？　いずれにしろ、当時その〝洗礼〟を受けたのが、国内で20万人未満だったという事実の前では些事でしかない。まあ「次世代のための慣らし運転だった」ってことにしておこう。

アイル・ロード
（日本テレネット〈ウルフチーム〉・1992年5月）



美樹本晴彦キャラデザイン、有名声優多数参加系。

タイムギャル
（日本テレネット〈ウルフチーム〉・1992年11月）



これと「ニンジャウォーリアーズ」で購入決断。

ナイトストライカー
（タイトー・1993年5月）



往年のLDゲーム移植もギャルゲーの範疇に。

ダーク・ウィザード
蘇りし闇の魔導士
（セガ・1993年11月）



広げすぎた風呂敷をちゃんと畳むことも重要だ。

セガのサテライトカンパニー

ソニック、トレジャー、ネクステック、セガ・ファルコム、Gサットなど、セガが資本参加しているソフトハウス、というよりはクリエイター集団に近い会社を覚えているだろうか。この中で現在残っているのは、トレジャー、ネクステックなどわずかを数えるだけ。雑誌を賑わしていたあの人達はどこへ……。

このソフトがあったからメガドラユーザーでいられた

定番シリーズ編

固定ファンをがっちりゲットした、メガドラならではのあのシリーズこのシリーズ。



ソニック・ザ・ヘッジホッグ

（セガ・1991年7月）



海外のソニック人気は特にイギリスで凄まじく、『I-D』誌上で〝年間でもっとも注目された人物〟として表紙を飾るほどだった。

セガのシンボル！

ソニックは、任天堂のマリオに対抗すべくセガが送り出したキャラクターということになっている。が、それが一般に語られるようになったのは、実は人気が出始めてからの話。アメリカで人気が先行し、それを逆輸入する形で日本でも人気が定着していったのだ。

このゲームは、その名のとおり音速（ソニック）のようなスピードでハリネズミ（ヘッジホッグ）が画面のなかを駆け回るという、当時としては画期的なスピード感を持ったアクションゲーム。そのダイナミズムは、従来のファミコン・タイプのアクションゲームとは明らかに一線を画していた。

ちなみに、第1作がサウンドにドリカムの中村氏を起用している点はあまりに有名だが、巷の噂では、その後のアクションゲームを担う2人のクリエイターが共同で開発した点も結構有名とか。1人はお馴染みの中裕司氏。もう1人は「クラッシュ・バンディクー」のマーク・サーニー氏だ。アメリカでソニックの開発チームが発足した際、2人は共同で開発にあたったという。

ソニック・シリーズは、最新作「ソニックR」（サターン）に至るまで、つねにセガの看板タイトルとしてリリースされてきた。しかし、メガドラ版が一貫して2D（メガCD版はスペシャルステージのみ3D）だったのに対してサターン版は3Dと、そのゲーム性は時代とともに変化している。「2Dのほうがスピード感があった」とはマニアの声だが、ベスト・オブ・ソニックが92年発売の「2」であるという点では、大方のセガファンなら納得するのではないだろうか。

その他のシリーズ作

ソニック・ザ・ヘッジホッグ2

（セガ・1992年11月）



ソニックの弟分、テイルスが登場。システムやゲーム全体のテンポが向上した。

ソニック・ザ・ヘッジホッグCD

（セガ・1993年9月）



タイムワープの要素が導入されるなど、前2作とだいぶ趣が違う第3弾。

ソニック・スピンボール

（セガ・1993年12月）



海外で独自に制作されたピンボール風アクション。評判はあまりよろしくない。

ソニック・ザ・ヘッジホッグ3

（セガ・1994年5月）



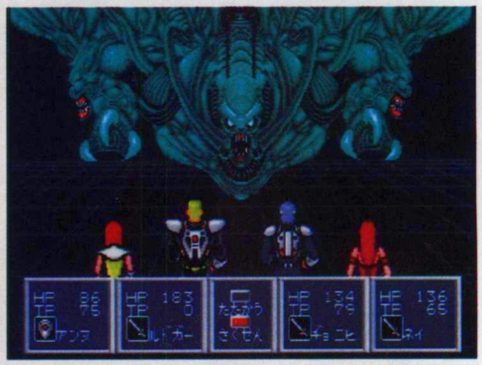
新キャラクター、ナックルズが初登場。面数が少なくやや物足りないが……。

ソニック&ナックルズ

（セガ・1994年10月）



単体でも遊べ、「3」とドッキングさせると「3」の完全版がプレイできるのだ。



ファンタシースターⅡ 還らざる時の終わりに

（セガ・1989年3月）

SFな世界観が印象的

「RPGに弱いセガ」というイメージを持ったゲームマニアがたまにいる。だが、10年以上セガファンをやっている人に言わせれば「それはものを知らないだけ」と笑われるだろう。なぜなら、セガには「ファンタシースター」という立派なオリジナルシリーズがあるからだ。

このシリーズの第1作がセガ・マークⅢの後期にリリースされた時、すべてのゲームファンは驚いた。アニメーションする敵、スムーズにスクロールする3Dダンジョン、当時としてはかなり新鮮だったSFファンタジーの世界観。「なんてことだ、しかもあのセガが……」と。

その後メガドラ初のRPGとして「ファンタシースターⅡ」がリリースされると、前作を継承したストーリー、派手な戦闘アニメなどでファンの熱狂的な支持を獲得。その人気ぶりは、第3作が出たときに（ゲーム自体の出来はともかく、シリーズ作として見ると）「前作の開発スタッフはほとんど残っていないのでは？」と、前作を知るすべての人を一瞬不安にさせたほど。こうして、次第にシリーズとして伝説化していったのである。

ファンタシースター・シリーズに限ったことではないが、セガの大方のシリーズものの特徴（？）は、前作を決して上回らないこと（すべてがそうではない）である。その意味でファンタシスターは、立派なセガの看板シリーズであり、最新作＝最高傑作がいまも待ち望まれているシリーズなのである。



オープニングデモのBGMにシビレた人も数知れず。ドラムの音質の良さに感激。

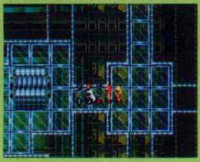


『Ⅱ』のキャラクターのアニメ調の絵柄は、当時いろんな意味で話題になった。

その他のシリーズ作

ファンタシースターⅢ 時の継承者

（セガ・1990年4月）



舞台設定、グラフィックともに他のシリーズ作と一線を画する、外伝的位置づけの異色作。

ファンタシースター ～千年紀の終りに～

（セガ・1993年12月）



シナリオが『Ⅱ』と直結している、シリーズ完結編。24メガ使用の名に恥じない大作だ。

ファンタシースター復刻版

（セガ・1994年4月）



マークⅢ用ソフトだったシリーズ第1弾をメガドラにコンバートした、限定制作ソフト。

意外と良作揃い ディズニーもの

一般に〝キャラゲー〟というとあまりイメージは良くないが、メガドラのディズニーものには意外な（？）良作が多かった。例えば「アイラブミッキーマウス ふしぎのお城大冒険」「アイラブミッキー＆ドナルド ふしぎなマジックボックス」「アラジン」などはアクションゲームとしてもなかなかの出来。侮るなかれ。

意外に多かった!?
メガドラハードバリエーション



テラドライブ

1991年5月、セガより発売（定価14万8000円）。メガドライブとIBM－PCパソコンがドッキングしたマシン。ただし、パソコン部のCPUが当時としても型遅れの感があり、専用高解像度モニター〝だけ〟が重宝された。



ワンダーメガRG－M1

1992年4月、セガと日本ビクターより発売（定価8万2800円）。メガドラ本体とMEGA－CDの待望の一体型機。93年7月には廉価版の同2（日本ビクター）も発売（定価5万9800円）。コードレス多機能パッドが標準装備。



メガドライブ2

1993年4月、セガより発売（定価1万2800円）。オリジナル本体のダウンサイジング版で、同時発売のMEGA－CD2とともに新規ユーザーの獲得に一役買った。ACアダプターやAVケーブルに互換性がないのがイヤだった。



レーザーアクティブ

1993年8月、パイオニアより発売（定価8万9800円）。本体のみでも片面再生LDプレイヤーとして使用できるが、MEGA－LDパック（定価3万9800円）を装着すれば、メガドライブ用ソフトが楽しめるようになる。



メガジェット

1994年3月、セガより発売（定価1万5000円）。本来はJAL旅客機内でのゲームプレイを目的として開発されたものであるが、本体・コントローラー一体型のコンパクトすぎるボディがイカスんじゃないかと、一般でも販売。



CSD－GM1

1994年9月、アイワより発売（定価4万5000円）。カラオケ機能（CD－G対応）を内蔵したCDラジカセにメガドライブの性能をくっつけた不思議なハード。カートリッジスロットのあるゲーム部分は、着脱が自由自在。

その他のシリーズ作

ベア・ナックル　怒りの鉄拳



（セガ・1991年8月）

キャラは小さいが、殴り系アクションのエッセンスが凝縮。

ベア・ナックルⅢ



（セガ・1994年3月）

前作以上にアクションが多彩になったぶん、爽快感がやや減。



ベア・ナックルⅡ　死闘への鎮魂歌
（セガ・1993年1月）

出発点は「○アイナル○アイト」!?

初代「ベア・ナックル」が発売された当時は、カプコンのアーケード作品「ファイナルファイト」に代表される格闘アクションが大ブーム。メガドライブにも「ゴールデンアックス」などの同タイプのゲームソフトはあったが、ユーザーの正直な気持ちとしては「舞台やキャラクターが現代風で、パンチとかキックとか、ちゃんと素手で戦うのがいいなあ」だった。ぶっちゃけた話「ファイナル～」がそのまま移植されることを望んでいたのだが、「ベア・ナックル」はこれはこれで、ユーザーの琴線に触れた。バスドラ、ハイハットがハウスのビートを刻む古代サウンドがイメージを良くしていたのもあるが、何よりも〝2人同時プレイが可能な格闘アクション〟としてちゃんと作りこまれていたことが大きかった。そうしょっちゅう2人でプレイする機会はないにしても、2人用ならではのゲームバランスや協力技のアクションがちゃんと用意されているというだけで、妙に安心したものである。

約1年半後に発売された続編の「Ⅱ」は、古代祐三率いるゲーム制作集団エインシャントが全面的に開発。キャラクターが一段と大きくなり、グラフィックやサウンドのグレードもおしなべて向上したほか、当時、空前のブームを巻きおこしていたカプコンのアーケード対戦格闘ゲーム「ストリートファイターⅡ」の要素（〝打撃〟の生理的快感重視の各種演出、コマンド入力技etc.）が大胆に導入されていた。「ベア・ナックルⅡ」は、それに遅れること約2ヵ月後に発売された同名アーケード作品の忠実な移植作「ファイナルファイトCD」と比較しても、見劣りするどころかむしろ〝格闘アクションの最新形〟として引き立つほどの完成度だった。

セガ社内制作に戻ったシリーズ最終作「Ⅲ」は、「Ⅱ」のようなインパクトは薄れたものの、トータルバランスが向上し、長く遊べる佳作に仕上がっていた。

シャイニング魂はユニット戦で本領発揮

今でこそ珍しくもないが、RPGにシミュレーション風の戦闘をミックスした「シャイニング・フォース」のシステムは、当時非常に新鮮で、メガドラのゲームにしては珍しく万人がクリアできる優良難度と相まって、多くのユーザーに歓迎された。

シャイニング・シリーズの特徴を一言で言い表すなら〝不変〟であるということ。基本システム、人間と異種族のキャラが共存する濃い世界観（外見がまともな女性はほとんど登場せず）、主人公のレベルがガンガン上がる戦闘バランスなど、ゲームのツボはシリーズを通してほとんど変わっていない。ただ、その不変性が「安心して楽しめるシャイニング」というブランドイメージを確立したことからも、大方のユーザーには「いいマンネリ」として捉えられていた。ただ、「Ⅱ」の突然のキャラデザイン変更には、不満の声の方が大きかったようだが……。



シャイニング・フォース　神々の遺産
（セガ・1992年3月）

その他のシリーズ作

シャイニング・フォースCD
（セガ・1994年7月）



ゲームギア版の「外伝」2本分のリメイク＋完全オリジナルシナリオのお徳用。

シャイニング・フォースⅡ
（セガ・1993年10月）



副題は「古えの封印」。システムは前作とほぼ同じだがシナリオが熱い。

ジェネシス（海外版メガドラ）変わり種ハード



コンパクトサイズのCDドライブ一体型マシン「CD-X」。



カラー液晶画面つき（！）の携帯用メガドライブ「NOMAD」。

幻の周辺機器はどうなった？

メガドライブの周辺機器としてハードの発表時に雑誌に紹介されていたのは、2インチのディスクドライブ、キーボード、モデムなど。マルチメディアマシンの先駆け（？）ともいうべきそれらの機器は、モデムを除いてどれも未発売に終わってしまった。テラドライブは、もしかしてこのコンセプトを具現化したもの？

その職人技ともいえる完成度にただただ感服した……

ただ面白いだけじゃない、ある意味〝極まった〟ソフトの数々

硬派名作編

アクションゲーム

ゲーム内容はともかく、アーケード版とソックリなことで注目を集めた、メガドライブ初期のアクションゲーム「獣王記」（1988年）。この作品によってメガドライブが「それまでのハードとはひと味違う」というイメージが、ユーザーにすり込まれた。

初期でこそ「おそ松くん はちゃめちゃ劇場」（1988年）、「アレックスキッド ―天空魔城―」（1989年）、「孔雀王2 幻影城」（同）といった前身ハード、セガ・マークⅢ用ソフトの雰囲気を引きずった自社ブランドタイトルが目立ったものの、やがて「ザ・スーパー忍」（1989年）、「ゴールデンアックス」（同）「アイラブミッキーマウス ふしぎのお城大冒険」（1990年）といった、緻密で（ビジュアル面）、楽しく（ゲーム性）、心地よい（サウンド面）作品が次第に増えていく。そして1991年発売の「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」によって、メガドライブは2Dアクションゲーム・マシンのとしての独自のアイデンティティの獲得に成功した。

1992年以降、セガは一定水準以上の完成度の作品をコンスタントにリリース。人気シリーズの続編にしても、一部の例外（「ゴールデンアックス」シリーズ）を除いて着実にグレードアップさせていった。

ちなみに、現在はポケモンの産みの親として知られる制作集団ゲームフリークも、「まじかる☆タルるートくん」（1992年）、「PULSEMAN」（1994年）といった手堅く遊べるメガドライブ作品を世に送り出している。

メガドライブ後期のアクションゲーム・シーンを彩った2大メーカーは、トレジャーとコナミ。後者は、オリジナルキャラクター（フクロネズミ）を主人公にした「ロケットナイトアドベンチャーズ」（1993年）を皮切りに、「バンパイア キラー」（1994年）、「魂斗羅・ザ・ハードコア」（1995年）といった同社人気シリーズのメガドライブ・バージョンをリリースした。高度なプログラム技術が視覚的演出面に如何なく発揮されたこれらの作品からは、今改めて見ても鬼気迫るものを感じる。



ガンスターヒーローズ（トレジャー・1993年） トレジャーのメガドラ参入第一弾ソフト。今でも遊べるからスゴイ。



大魔界村（セガ・1989年） カプコンの同名激ムズアクションの忠実な移植。開発には「ソニック」の生みの親、中裕司氏も参加していた。



モンスターワールドⅣ（セガ・1994年）「ワンダーボーイ」の冠が取れたのは、主人公が女の子だから。ペットを使ったアクションが秀逸。

シューティングゲーム

シューティングゲームは、メガドライブ初期をもっともリードしたジャンルといえる。アーケードからの移植を中心に、縦スクロールタイプ、横スクロールタイプ、そして擬似3Dスクロールタイプがバランスよくリリースされた（3Dポリゴンもの、ガンシューティングは少数派だった）。

なかでも、今は亡き東亜プランの作品が多く、「TATSUJIN」（1989年）、「鮫！鮫！鮫！」（1990年）、「ゼロウイング」（1991年）などは出色のデキだった。地味目なところでは、「アトミック・ロボキッド」（1990年）、「宇宙戦艦ゴモラ」（1991年）といった、やはり今は亡きUPLの作品がハイレベルな移植度でもってリリースされたのは、国内ゲーム史においても実に価値がある出来事といえる。

後期の代表作というと、一般的にゲームアーツのメガCD用ソフト「シルフィード」（1993年）が挙げられるが、注目されたのは背景CGだけでジャンル自体のピークはすでに過ぎていた。



武者アレスタ（東亜プラン・1990年） コンパイル開発の、和風＋メカの世界観が光る傑作。画面演出効果も技アリだ。



スーパーファンタジーゾーン（サンソフト・1992年）オリジナル版の雰囲気を損なわない、上品なグレードアップ＋アレンジ。

テクノソフトに聞く メガドラ開発事情

高い技術力でメガドラSHTをリードした「サンダーフォース」シリーズ。その開発元である（株）テクノソフトの代表取締役社長、大園富美男氏に当時のメガドライブ開発事情についてコメントをいただいた。

――メガドライブをメインハードに選んだ理由は？

大園■当時、当社はC言語を使わずに、最高のスピードが出せるアセンブラでプログラミングしていました。スマートな命令デザインの68000は、プログラマーが開発しやすいCPUでした。6502CPUのゲーム機もありましたが、68000CPUを搭載したX68000でTHUNDERFORCE（R）を作ったら、大ヒットしました。メガドラはX68000から移行するのに最適であったし、メガドラ発売当時セガには、以前から懇意にしていた矢野さんがおられました。同氏の協力もあり、最初の家庭用ゲーム機は「メガドライブ」に決定したのです。

――X68000での開発時とコンシューマハードでの開発時を比べて、開発スタッフの反応は？

大園■パソコン用ソフトは違法コピーが多く「もう作りたくない」という状況でした。それに対してメガドラは、コピーも出ていなかったので作る側も安心感がありました。しかし現状ではまた違法コピーや中古ソフト売買業者が出てきており、今後が気にかかります。

――アンケートハガキ等のリアクションから、メガドライブユーザーをどのように捉えていましたか？

大園■マニアの方が多く「違いの分かる」お客様と考えていました。当社も、それに応えるようなゲームを開発していましたし。

――ゲームの制作上で、メガドライブハードの魅力的な機能、欲しかった機能などはありましたか？

大園■機能としては、アーケードマシンの血を引くゲーム機だったのと、前述の68000CPUが良かったと思います。開発環境として何も用意されていませんでしたが、それがまた好都合であり、アセンブラでマシンすべてをいじることができました。（現在の家庭用ゲーム機はほとんどC言語で開発を強いられ、しかもハードはブラックボックスになっています）発売後3年頃から3Dのソフトがちらほら出てきましたが、やはり動作はきつかったようです。その頃に3Dチップを搭載したメガドラが出ていれば良かったと思います。

――最後に、ソフトメーカーから見たメガドライブとは？

大園■骨までしゃぶれる往年の名機でした。



バランス面の評価は両極端だが、クオリティ自体は高かった「サンダーフォースIII」。

出そうで出なかった あのゲームこのゲーム

発売中止ソフトの代表格は何といってもセガの「ムーンダンサー」。雑誌であれだけ盛り上げといて……。小粒なところでは、やはりセガの「牛若丸三郎太物語・24時間戦えますか」とかトレコの「Cal.50」、東亜プランの落ちものパズル「テキパキ」といったところ。「歌舞伎Z」（KANEKO）のメガドラ版も幻に終わったな。

RPG ロールプレイングゲーム

いわゆる中堅どころの佳作が少なく、いまいち頭数が揃っていなかった感のある、メガドライブのRPG。初期で普通に遊べるものといえば、セガのオリジナル大作「ファンタシースターⅡ」と、同名パソコンゲームの移植作品の「ソーサリアン」くらいしかなかった（両作品ともにサウンド面が秀逸で、もっとRPGをやりたくてウズウズしているユーザーたちのせめてもの気安めになった）。

1991年以降は「シャイニング」シリーズや「LUNAR」など、固定ファンをガッチリつかむ魅力的な作品が登場し、一応の安定期を迎える。後期には「新創世紀ラグナセンティ」「ストーリー・オブ・トア」といったアクション要素の強い傑作が発売され、メガドライブのハード特性を再確認させられた。



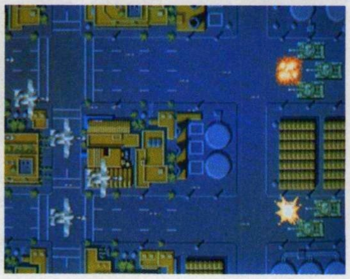
シャイニング&ザ・ダクネス（セガ・1991年）インターフェイスの快適さを追求した3DダンジョンRPG。



LUNAR THE SILVER STAR（ゲームアーツ・1992年）メガCDの救世主となった名作。

SLG シミュレーションゲーム

意外にも充実していた、メガドライブのシミュレーション・ラインナップ。歴史シミュレーションゲーム量産メーカー（？）の光栄を筆頭に、「ラングリッサー」シリーズを生み出したメサイヤなどのサードパーティーが健闘。その勢いに負けじと、セガも硬軟織り交ぜた作品を次々とリリースした。中でも、戦闘モードをHEX戦、アクション、簡易バトルの3タイプから選べるファンタジー・シミュレーション「バハムート戦記」や、技や動きをすべてコマンド選択で入力する〝魅せる〟格闘シミュレーション「修羅の門」といった風変わりなシステムのオリジナル作品は、一部のユーザーの熱狂的な支持を得た。後期のオリジナル佳作「ハイブリット・フロント」も、独特の乾いた世界観がいい味を出していた。



スーパー大戦略（セガ・1989年）メガドラ初期にヘヴィなゲーマー達を納得させた、パソコン版移植作。

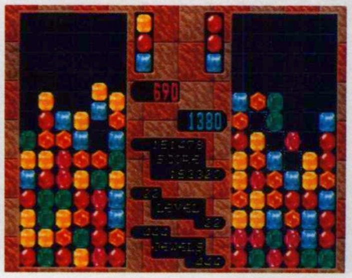


ダイナブラザーズ2（CRI・1993年）「ポピュラス」などのシステムを日本的に解釈、発展させた好例。

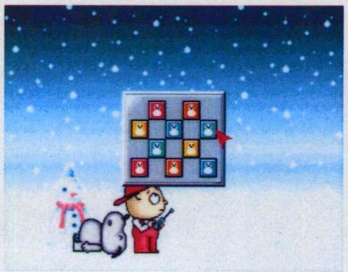
etc. その他…

山のように発売されたスポーツものの中では、ナムコの近未来格闘球技「レッスルボール」、セガのJリーグ便乗型サッカーゲーム「Jリーグプロストライカー」シリーズあたりが、見た目、内容ともに勝れていた。レースゲームは、同名アーケードのアレンジ移植となる「スーパーモナコGP」シリーズが、スピード、レースの緊張感などのトータル面で他の作品を一歩リードしていた（続編「Ⅱ」は故アイルトン・セナ監修）。

アドベンチャーゲームは、タイトルは少ないもののいずれも手堅く遊べるものが揃っていた。とくにゲームアーツの「ゆみみみっくす」「うる星やつら」といった一連のMEGA-CD作品は、媒体の特性を十分に生かしきっていたという点でも評価できるだろう。



コラムス（セガ・1990年）アーケード版と寸分違わぬ神秘的なムードが、ゲーム自体の面白さを引き立てていた。



スイッチ（セガ・1993年）「マンホール」の日本風ベタベタギャグ版というべきか。監修はワハハ本舗の喰始。

メガドラネットワーク事情



本当にこんなんで通信できるの？ と当時のユーザーを不安にさせたメガモデム。

チャレンジ精神〝だけ〟は…

1990年春ごろに発売されたメガモデム（定価2万8000円！）は、本体に接続して電話線をひっぱってくるだけで、メガドライブがあっという間にネットワーク・マシンになってしまうという優れアイテムだった。とはいえニフティなどの一般BBSとは互換性がなく、実際にできることといえば、他のモデム所持者との直繋ぎによるゲームプレイ（対応ソフトは「TEL・TELまあじゃん」「アドバンスド大戦略」など5本ほど）か、セガ運営のダウンロード用プログラムライブラリ「ゲーム図書館」へのアクセスくらいだった（セガ、日刊スポーツ、共同VANの3社共同によるプロ野球のデータサービスなんてのもあった）。本来、目玉となるはずだった「ゲーム図書館」は、モデム自体の低性能ぶりがネックとなって大きなデータをやりとりすることができず、さらに不運なことに〝大容量〟をウリにしたメガCD規格が登場したこともあって、一般ユーザーの関心を得られないまま、2年弱の運営に幕を閉じた。

1994年6月には、セガと関電工との共同で、ケーブルテレビ（CATV）によるゲームソフトの配信サービスシステム「セガ・チャンネル」が開設。月額3000円程度の使用料で約30種類のメガドライブソフトを自由にプレイできるという実用性は評価できるが、当時のユーザーの一番の関心は、同年秋に発売の次世代機。またしても立ち上げのタイミングが災いしたようである。

メガモデムの思い出



ARABEG（64ビット級ゲーマー）

メガモデム発売の数か月後、実売価格があからさまに下がっていたので何となく購入し、ゲーム図書館専用に使うことにした。会費はひと月あたり800円かそこらだったと思う。当時自宅暮らしだった俺は、モデムを使用するたびに家族の奇異の目にさらされながら、不恰好なフォルムになったメガドライブと電話を6メートルものコードで接続していた。

ダウンロードしたゲームは、ひと昔前のゲームプログラム投稿誌のミニゲームを5倍マシにした程度の低スペックの代物だった。が、そのきつい制限がプログラマーの潜在能力を引き出していったような気がする。作り手が慣れるにしたがって、無駄を削ぎ落としたアイデア一発勝負の秀作がライブラリに加わっていったのだ。その後、会員数が大幅に激増……という噂もデマゴーグも飛ばなかったが、「フリッキー」や「コラムス」のスコアアタック、パズルゲーム「ピラミッドマジック」の自作面募集といった企画も催され、ゲーム図書館は会員にとってそこそこ遊べるものに成長していったように思う。その一方で、メガモデムの実売価格は、時が経つほどに限りなく捨て値に近づいていったが……。

ゲーム図書館の終わりは突然の閉館をもってやってきた。理由は幾らでも考えられるが今さら追求する必要はない。セガ側がこのプロジェクトを失敗と捉えているのか？ それとも次のステップへ上がるためのエクササイズと位置づけているのか？ 俺が気になるのはその一点であり、その後の行動である。

メガドライブの弟分 ゲームギアの思い出

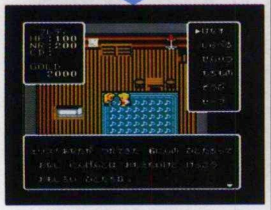
国内初のカラー液晶携帯型ゲーム機、ゲームギア。1990年10月にセガから発売されて以来、メガドライブとつかず離れずの関係を保っていた。ハード性能的にはセガマークⅢと同等で、メガドライブと比較するのは酷だったが、メガドライブのヒット作品のタイニー移植版を精力的にリリースする意欲はたいしたものだった。

なんかヘンだと思いながらもその独特の世界にひきこまれていった

ゲームバランスの良し悪しを超越した部分に見どころがある無頼派タイトル。今なら素直に遊べそう!?

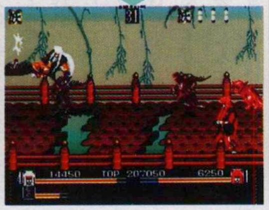
よくも悪くもメガドラ編

悪魔ウッドストック―ファンキー・ホラー・バンド―
（セガ・1991年12月）



MEGA-CD第1弾ソフトということは忘れても、新品が100円で売られていたことは誰もが忘れない。収録されている架空バンドの楽曲は、ノリが良いだけに余計物悲しく胸に響く。

魔王連獅子
（タイトー・1991年10月）



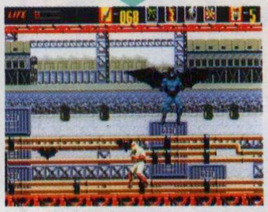
ゲームとしてのつたない部分さえも、「和風だから」の一言で解決できそうな大味格闘アクション。海外でヒットする分には構わないが、日本国内の小さなお子様には遊ばせない方がいい。

トージャム&アール
（セガ・1992年3月）



異星人から見た地球の姿がよくわかる、宇宙的視野にのっとったゲーム（なわけがない）。2人プレイ時のハッピーさ、エンディングの余韻を味わずしてメガドラファンを自称することなかれ。

ザ・スーパー忍
（セガ・1989年12月）



古代祐三の新境地開拓サウンドに、ゲーム音楽ファンはメロメロ。よく考えたら気まずい、ネタ元モロバレの敵キャラクターたちは、何度目かの再販版からは姿を消していた。心温まる話だ。

忍者武雷伝説
（セガ・1991年12月）



当時イケてたゲームジャンルのシミュレーションRPGも、舞台が戦国時代とあっては体温も低め。『魔王連獅子』とはまた違った日本伝統文化冒瀆サウンドは、8メガROMの約半分を使用。

レンタヒーロー
（セガ・1991年9月）



セガのドメスティックなセンスが凝縮された、アンチ大作RPG。戦闘が胡散臭い2Dアクションというのもチープさに花を添えている。どこまでストーリー展開に引き込まれないかが勝負。

マイケルジャクソンズ ムーンウォーカー
（セガ・1990年8月）



ゲームとダンス・ミュージカルの奇妙な出会いがここに実現。隠された幼児を捜し出し、チンパンジーを肩車するマイケルの姿が、8年前の彼をとりまく周囲の穏やかさをしのばせる。

ジノーグ
（メサイヤ〈NCS〉・1991年1月）



ひたすら気が滅入る舞台で、未通女性の夢の中に出てきそうな敵たちと戦うシューティング。PCエンジンCDロムロム用ソフト『超兄貴』と表裏一体の世界と判明してから、脚光を浴びる。

バトルマニア
（ビッグ東海・1992年3月）



マジメ6キワもの4のバランス感覚が当時の心あるゲーマーに理解された、ある意味もっともメガドラの風潮を体現している作品。続編『大吟醸』のグレードアップぶりは文句ないでしょう。

鋼鉄帝国
（ホット・ビィ・1992年3月）



ソフト全体で〝古メカしさ〟を表現した、今でも色褪せないコンセプトのシューティング。活動写真風のデモがかなりいい味を出しているがポケモン騒動の後では大っぴらに勧めにくい。

ソード オブ ソダン
（セガ・1991年10月）



何の予備知識もなくディズニーの実写ファンタジー映画「ドラゴンスレイヤー」を見てしまったかのような衝撃をすべてのプレイヤーに与えた舶来ソフト。大洋越えの困難さを実感できる。

ふしぎの海のナディア
（ナムコ・1991年3月）



「なぜナムコはこれを……」シリーズの代表作。オープニングの再現度の高さ、ストーリー展開の忠実さに原作アニメファンは驚いた。良心的なキャラゲーではあるが、なぜナムコはこれを……。

メガドライブは異国文化の窓口だった

尖ったセンスのジェネシスソフトたち

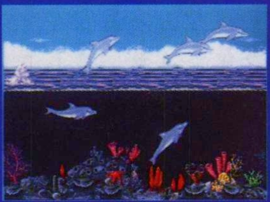
海外版メガドライブ〝ジェネシス〟が独自の盛り上がりを見せ、互換面にしても他機種ほど障害が少ないこともあって、国内メガドライブユーザーがアヤしい海外製ソフトに接する機会は多かった。

特に1992年以降は、EAビクターやビクター・エンタテインメント、テンゲン（ジャパン）といった国内メーカーが海外製ソフトのローカライズに精を出しはじめる。

EAビクターは米エレクトロニック・アーツ社ブランドのソフトを専門にローカライズ。他の国内ソフトよりもひと回り大きいROMカートリッジが、スリムな収納にこだわるコレクターを悩ませた……かどうかは定かではない。マイナーチェンジ版が山のようにリリースされた、バスケやアメフトといったあちらの定番スポーツものはともかく、「ロードラッシュ」や「デザートストライク」などといった〝ちょっぴり日常逸脱モノ〟は、ゲームバランス的にはギリギリの感があったが、両作品ともセガサターンやプレイステーションなどの現行ハードでシリーズ最新作が発売されるほど、基本ゲームシステムが完成された秀作だった。

米アタリゲームズ社の関連会社、テンゲンの場合は少々事情が異なっている。ソフトラインナップの中心は「ロードブラスター」「ペーパーボーイ」「ピットファイター」といったアタリ製アーケードゲームの移植もの。海外のテンゲンが開発したソフトをそのままもってきてローカライズ修正するだけでなく、必要とあれば国内のテンゲンで〝原作に忠実な移植〟を手掛けるあたり、強いこだわりが感じられた。（ちなみに、テンゲンは1994年に社名をタイムワーナー・インタラクティブに変更。SS用ソフトを何本かリリースした後、国内ゲーム事業から撤退してしまう。）

不安定なメガドライブ末期をより混沌とさせたのが、アクレイム・ジャパンによる海外製ソフトの無節操なリリース。メッセージを日本語に直すなどの初歩的なローカライズさえ行なわれていないソフトが店頭に堂々と並ぶさまは物悲しかった……。



日本で〝エコー・ブルー〟と話題になった、美しい背景。

エコー・ザ・ドルフィン
（セガ・1993年7月）

メガドライブソフトの華やかな有名人交友録

マイケル・ジャクソン（歌手）とアイルトン・セナ（レーサー・故人）のゲームソフト出演はあまりにも有名。レーサーといえば中嶋悟もはずせない（ゲームはヒドかったが）。得てしてスポーツ選手の出演&監修のケースが多いが、香山リカ（精神科医）が監修のみで参加しているソフトなんてのもあった（「ダイナブラザーズ」）。

メガドラのチャレンジ精神をメガドライバーは忘れない！

メガドライブが発売されたのが88年、スーパーファミコンが発売されたのが90年。16ビット家庭用ゲーム機同士の対決の結果は、それぞれの普及台数を見れば一目瞭然である。

だが、ゲームを含むエンターテインメントやスポーツなどは、決して数字だけで価値を計れる世界ではないと思う。例えば、長嶋茂雄より終身打率がどんなに高くても、彼のように人々の記憶にいつまでも残る野球選手はなかなかいない。なぜなら、長嶋茂雄はより多くの感動を人々に与えてくれたからだ。

メガドライブは、後世たぶんそんなマシンとしてゲームファンの心に残っていくのだ。

当時、それがどうしてもメジャーになれないマシンだということをユーザーもサードパーティーも当然のように自覚していた。だから、人からあえてそれを指摘されるとカチンときたりもしたが、そうしたいい意味でのプライドと負けず嫌いな反骨精神が、ユーザー同士、メーカー同士、そしてユーザーとメーカーとの連帯感を深めていったのだと思う。そして、これに専門誌を含めた3者の連帯感には、当時を知る人でなければ語れない「熱い何か」があった。

ユーザーは、いったん惚れ込んだメーカーのソフトなら、たとえ一度や二度納得がいかなかったとしても、次はきっといいゲームに違いないと信じて、義理堅く買い続けたものだ。

だからメーカーは、よりオリジナリティ（スーパーファミコンにはないものという意味もある）を追求し、時にはひねり過ぎたあまりにアイデア倒れのものを作ったりもした。いや、結構この手のソフトの方が多かったのかもしれないが……。



こんなキツいジョークが許されるのもメガドライブならではか!?　（「バトルマニア」の裏ワザ画面より）

こうした傾向が、「メガドライブ＝パイオニア精神に溢れたマシン」というイメージを作っていくのだが、「レンタヒーロー」「スイッチ」「エコー・ザ・ドルフィン」「ダイナブラザーズ」など数多くの斬新なゲームは、その精神ゆえの産物といえる。

こうしたゲームをちゃんと支持したファン気質もさることながら、それに負けじとこれでもかという意気込みでゲームを作り続けたメーカー。そんなせめぎ合いの中だからこそ「バトルマニア」のようなゲームも生まれ得たが、それが行き過ぎると「ソード・オブ・ソダン」のような無惨な結果になってしまうことも時にはあった。

あのナムコですら、意図的かどうかはともかく「フェリオス」「バーニングフォース」「デンジャラスシード」など、実にメガドラテイストなラインナップを展開していた（余談だが「レッスルボール」は名作。当時でも入手困難だったのはなぜ？）

その後91年に兄弟分のメガCDが発売され、幻のスーパーファミコンCD-ROM機に先んじたと喜んだユーザーは、同時発売ソフトを見てセガらしさへの安堵感(?)と、「次こそは」という淡い期待を抱いたものだ。

メジャーを目指すこともできたのに、またしても後塵を拝してしまったメガCD。

ところが、ハードの普及台数に比べて、ソフトの生産本数が時には50パーセントを超えることもあったというくらい（今のサターンなら300万本のソフトということになる）、ユーザーは熱心にメーカーに声援を送り、ソフトを購入した。

やがて、メガCDに代わってセガサターンの登場となるが、このニューマシンはメジャーを目指し、ゲームの王道へまっしぐらに進んでいった。

メガドライブの時代、セガとそのサードパーティー各社は、「セガはセガでいいのだ」といういい意味での開き直りとオリジナリティにチャレンジする精神を持っていた。だが、テレビゲームがビッグビジネスになり、かつてのユーザーが大人になった今、それだけで世の中を渡るにはいろいろ難しいということも分かってきた。だからこそ、メガドライブのユーザーたちは、あの感動が懐かしいのである。

モンキーアイランド

（ビクターエンタテインメント・1993年９月）



映画はローカライズのしかたによって作品の面白さに差が出る（好例が「Mr.BOO！」）。それはどうやら、ゲームにもあてはまるようだ。日本版のセリフを考えた人、アンタは偉い！

CHELNOV

（データイースト・1992年10月）



ただでさえアクの強い同名アーケード作品を、ゲーム内容はそのままに、煮汁が染み込んでいるような濃いグラフィック＆サウンドにアレンジ。気難しいデコファンも思わず納得の味わい。

パーティークイズ　MEGA Q

（セガ・1993年11月）



マルチタップでの５人対戦の異常なまでの面白さは、機会さえあれば何度も経験しておきたい。元ネタになったクイズ番組「カルトQ」はとっくに終わったけど、こっちは永久に不滅だもんね。

クライング―亜生命戦争―

（セガ・1992年10月）



某誌でプレストーリーが掲載されるなど、発売前には大作感が漂っていたが、実物が出たら「グロい」の３文字で片付けられまくった悲運のシューティング。テクノ的観点なら、見るべき点は多い。

モータルコンバット完全版

（アクレイムジャパン・1994年６月）



他の家庭用ゲーム機にも移植されている実写取り込みキャラによる対戦格闘ゲームだが、わざわざ「完全版」と称したものまで出すのは、さすがメガドラというべきか。収録ムービーが熱い。

ああ播磨灘

（セガ・1993年９月）



国内制作で、これだけゲームソフトの文法を壊しつつ、堂々と〝ゲームソフト〟と名乗っている作品も珍しい。入手する機会があれば、とりあえずパスワード画面で「たいそうしようよ」だ。

所謂〝日本ウケしないソフト〟たち

ロード・ラッシュ

（エレクトロニック・アーツ・ビクター1992年11月）

スピード感と路面のアップダウン具合が非凡。



スピードボール２

（CSK総合研究所・1992年６月）

ゲームは大雑把、音楽はアシッド・ハウス系。



ガントレット

（テンゲン・1993年９月）

ほぼ完璧な移植度＆オリジナルモードに満足。



ジェームスポンドII　コードネーム・ロボコッド

（エレクトロニック・アーツ・ビクター1993年６月）

どこまでも胴が伸びるロボット鱈（たら）が主人公。



これは役立つ！（ウソ）一発屋メーカーリスト

アイ・ジー・エス（代表作：Dahna 女神誕生）、九呉貿易（代表作：スーパーエアーウルフ）、ビスコ（代表作：ワードナの森SPECIAL）、ビデオシステム（代表作：スーパーバレーボール）、UPL（代表作：宇宙戦艦ゴモラ。アトミックロボキッドはトレコ製）、ユニパック（代表作：XDR）、そして、WAS（ツインクルテール）。

輝け！ゲークラ ロード画面コンテスト



第2回

なんでもないようなことが〜
しあわせだったと……思う!?

NOW LOADING…

ロードは熱い魂の充電時間 愛と感動のロード画面再び

いつもロードは嫌われている。「ロード時間が長い」という悪評はクソゲーの代名詞だし、ロードについてポジティブに語られた文章なんてどんなゲーム雑誌でも読んだことがない。

一般に、ロードはゲームのテンポを悪化させ、ゲームへの没入度をなえさせる最大の元凶として語られてきた。だが、ゲークラはいつも弱いモノの味方。多くのユーザーが忌み嫌い、迫害し、無視するロードをず〜っと温かい目で見続けてきたのだ。

そしてこのたび、あの「ロード画面コンテスト」が（まさかの）復活。ゲークラの独断と偏見で最高のロード画面を選び出すという、無謀企画の2回目が開催されることとなった。

選考対象は、98年1月までに発売されたコンシューマゲーム機用ソフトのロード画面。本コンテストのために新たに設けられたロード画面選考委員会が、膨大なソフトのロード画面（だけ）を実際にひたすら見続け、独自にランキングを作り上げた。

普段は、よくてトイレや休憩タイムとして使われる程度のロード時間だが、その間の画面はというと、これが意外に印象に残っているモノの多いことに気づくはず。相当気合の入ったものや笑える一発アイデアもの、様々な趣向を凝らしたロード画面が実は結構あるものなのだ。

このランキングを見て、あなたの記憶をぜひ、もう一度「ロード」し直してもらいたい。あなたの記憶には、どんなロード画面が再生されただろうか。

つまらないことも、あとから振り返れば、いい思い出に変わっているもの。きっと、あなたもロード画面が見たくなる！

NOW LOADINGってなにをしてるの?



ユーザーにとっては退屈なロード画面でも、裏ではCPUが大忙し状態。

ロードとは、データの読み込み作業のこと。CD-ROM対応のゲーム機には、RAM（読み書き自由なメモリー）が積まれている。CPUがデータを処理するには、このRAMに書き込まれたデータを処理するのが一番速い。そこでハードは、大量のデータを処理するとき、CD-ROMのデータを読み込み、RAMに書き移す作業を行うことになる。その読み込み、書き写しの作業時間こそが、ロードタイムというわけだ。今のCD-ROM対応のゲーム機ではハードの特性上、ロードは必要不可欠なものといえる。

前回97のグランプリ受賞タイトルを振り返る

最優秀賞 鉄拳

ロード画面で「ギャラガ」のボーナスステージが遊べるという点が評価された。しかも、パーフェクトだと隠しキャラが登場。遊べて、意味あるロード画面として屈指の完成度を誇る。



同じナムコの「リッジレーサー」ではロード中に「ギャラクシアン」がプレー可。

ロード賞 ファイナルファンタジーⅦ

戦闘に入るときのロード時間を、画面を回転させるエフェクトで見せた。実は意外と長いロード時間をプレイヤーに意識させない、スクウェアの高度な演出力と技術力が高く評価された。



20秒ほどかかるロード画面をほとんど意識させない映像の力には脱帽だ。

ワイド賞 悪魔城ドラキュラX ～月下の夜想曲～

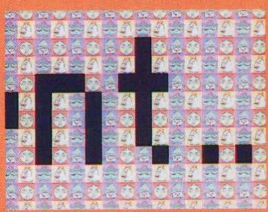
ロード中に表示される文字をコントローラでゆらゆら動かせる。ただそれだけだが、手持ちぶさたにならないところが評価された。おどろおどろしく揺れる感じがゲーム内容とマッチ。



コントローラで動かせるというロード画面は、あまりなかったパターン。

すごいデ賞 パラッパラッパー

派手なデザインが楽しい。ポップで、ロドニー・グリーンブラッドのイメージの伝わるロード画面。流れる文字を追っているうちにロードが終わるというテンポの良さが評価された。



ノリのいいサウンドがロードを楽しく演出している。いろんなパターンあり。

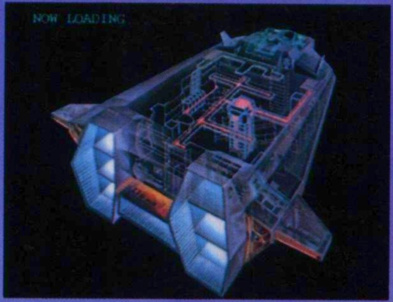
インパクト部門

思わずゲームを忘れてしまう呆気にとられるロード画面



ゲームの中身とは一切関係なく、ロード画面そのものが面白いモノ、笑えるモノをランキング。ゲームとのギャップの差が激しいとさらに高得点。派手なモノから、味があるモノまでをインパクト中心にかなり厳しくセレクトした。98年、ロード画面の修羅場は、間違いなくここだ。

ナムコミュージアムアンコール
PS／ナムコ／バラエティ



そうかナムコは巨大な宇宙船だったんだと再確認。ミライヤ号がどこへ飛んでいくのかは不明。

センター試験トライアル 英語の鉄人
PS／SCEI／学習

いきなりキました。画面の中央に見えるのは東大か。有無をいわせぬ迫力に一票。



デザイン部門

ゲームの雰囲気を壊さないイメージ重視のデザイン



ゲームのイメージにあったロード画面、ゲーム全体の持っている雰囲気を壊さない、演出的な効果の高いロード画面をランキング。デザイン的にも、クオリティの高いモノを厳選している。ゲーム本編を多少なりとも意識して作られたという意味では、力の入ったロード画面といえる。

レイヤーセクションII
SS／タイトー／シューティング



色あせた写真が背景にキャラクターを溶けこませ、リアリティを生み出している。

ソード&ソーサリー
SS／マイクロキャビン／RPG



キャラを全面に出した、いかにもなロード画面。ファンには貴重と思われたのでランクイン。

技アリ部門

目立たずひっそり咲くカスミ草の奥ゆかしさ



決して力は入っていないが、ちょっとしたアイデアが光るロード画面、決して出しゃばってはいないが、しっかり自己主張をしてるロード画面などをセレクト。山椒は小粒でもピリリと辛い、飽きさせない点がポイント。少ない手間で大きな効果を生み出している「技」に注目してみた。

クラッシュバンディクー
PS／SCEI／アクション



2ではロード画面はなくなっちゃったが、弾けるようなロゴはバンディクーっぽくて○。

サクラ大戦
SS／セガ／アドベンチャー

歌舞伎文字がいかにも大正ロマン。ゲームの雰囲気にマッチしたお手本となる画面。



直球ロード画面フェスティバル

真っ黒な画面に、ロード中を示すいくつかの文字のみ。プレイヤーに対して媚びず、かといってとぼけもせずに「いまロードしてます」と堂々とゲームの流れを寸断する黒いアイツ。そんな直球勝負のロード画面を、誌面に載せられる限り集めてみました。

ダイナマイト刑事



ラングリッサーII



ランニング・ハイ



PAL—神犬伝説



ミニ四駆爆走兄弟レッツ&ゴー!! WGPハイパーヒート



レイジレーサー



スティープ・スロープ・スライダーズ
SS／パック イン ソフト／スポーツ



なぜか六芒星が画面の中央に。宗教かそれとも魔術か。スノボーゲームとは思えないドロドロさ。

サウンド賞

甲子園V
PS／魔法株式会社／スポーツ



アウト！ とか、ホームラン！ って野球用語を連呼するロード画面BGMがバカバカしくて最高！

画面に表示されているロゴの数が最も多かった。何かにつけ、洋ゲーってヤツは主張が激しいもんです。

ナスカーレーシング
PS／シエラ・パイオニア／レース



カウント賞

ワイプアウトXL
PS／SCEI／レース



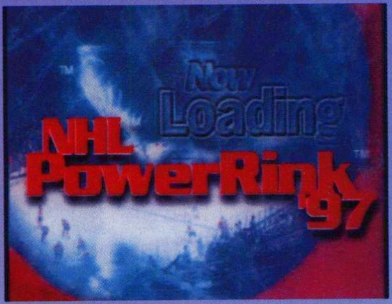
テクノっぽい雰囲気に酔える。ロードタイムをカウントするタイプの中でもピカ一のクールさ。

リグロード サーガ2
SS／セガ／タクティカルRPG



CGのキャラをドーンと出す手法。描き下ろしのキャラがかわいいのでランクイン。

NHLパワーリンク'97
PS／SCEI／スポーツ



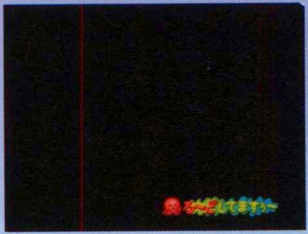
ザラザラした質感のある氷面に映るリンク。本場のカッチョよさがにじみ出ている。

スーパーリアル麻雀PV
SS／セタ／テーブル



「ちょっと待ってね！」とかわいい娘に頼まれちゃ断れない！ 実は僕、女の子にもメチャメチャ弱いの。

浪速の商人
PS／SME／ボードゲーム



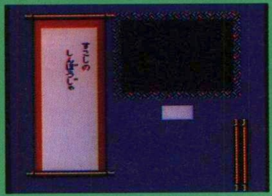
「ろ〜どしてますぅ〜」とタコに頼まれちゃ断れない。こちとら江戸っ子でい。

ゲームと切っても切れないロードの話

ロード時間が長い、気になるといっても、実は数秒の話。今をさかのぼること10年前、パソコンがマイコンと呼ばれていた時代、ゲームはすべてカセットテープからロードしていた。そのロード時間ときたら、早いモノで10分、長いモノになるとなんと45分。ゲームはそれだけ待たなくてはプレイできなかったのだ。数秒の今は贅沢な悩み？



ファミコンのディスクシステムにもロード時間はあった。



FC用「新鬼ヶ島」などはロード画面の古典的名作かも。



真・女神転生 デビルサマナー



真説サムライスピリッツ武士道烈伝



大戦略 STRONG STYLE



ファイヤープロレスリングS



ドラゴンフォース



ぷよぷよSUN



新・忍伝



マスター・オブ・モンスターズ

ロード画面の明日のために

現在のゲームに関するロード画面の傾向と対策

現在存在するほとんどのロード画面は、大きく分けて以下の4つのパターンに分類することができそうだ。①「文字のみ」。地味だが一番数がある。画面中央または右下に表示される例が多い。②「ロゴのみ」。ゲームのタイトルロゴをシンプルに表示。芸はないがオーソドックス。③「止め絵」。ドーンと一枚絵を表示。壁紙のみも多い。④「キャラクター」。ゲームのキャラが簡単な動きを見せる。反復動作が基本。

CDの読み込み中という状況ゆえか、音を使うタイプがほとんどないのが全体的な特徴。歌うロード画面の登場はいつ？



典型的なロゴのみタイプの「シャイニングウィズダム」(SS／セガ)。

ロードラッシュ

SS／エレクトロニック・アーツ・ビクター／レース



呑んだくれ野郎どもを見せながらのロード。この海外天然の濃さは日本製ではなかなか出せません。

AZITO―アジト―

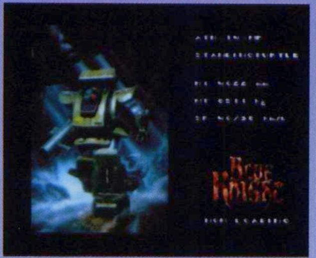
PS／アステックトゥーワン／シミュレーション

秘密結社作成ゲームにも関わらず美少女。世界征服のためのイメージ戦略なのか？



青の騎士ベルゼルガ物語

PS／タカラ／A.Tカスタマイズアクション



プラモデルのパッケージイラストを表示。ファンのツボを突くサービスの好例！

パワーステークス

PS／アクエス／シミュレーション



競馬ゲームなら、やっぱりパドックを映しておいてほしいモノ。これから始まるレースへの期待感をあおる一品です。

暗闇に輝くF1マシンがデザイン的にカッコ良すぎ。右隅でCDが回転しているのも親切。



FORMULA 1

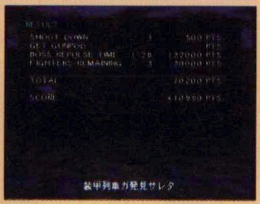
PS／SCEI／レース

カモフラ賞

アインハンダー

PS／スクウェア／シューティング





ゲーム進行中に同時にロードを済ませておくことで面クリア時などに一切ロード待ちがない。「ノンストップSHT」のコピーに偽りなし。



にゃんとワンダフル

PS／バンプレスト／シミュレーション

ロードに入ると、「にゃ〜」と猫のかわいい鳴き声が。猫好きなら失神確実。

餓狼伝説3―遥かなる戦い―

SS／SNK／格闘アクション



不知火舞ちゃんが扇子を振る、動くロード画面。アニメーションが入っている画面は全体的に評価高し。



はじめの一歩〜THE FIGHTING！



ファイターズメガミックス



ストリートファイターEX plus α



Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！



ダービーアナリスト



ライズ オブ ザ ロボット2



デジタルダンスミックスVol.1 安室奈美恵



WORMS

インパクト部門 2位

新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression

SS／セガ／アドベンチャー

テレビの放映中断画面をモチーフにしたロード画面。エヴァらしいシニカルなユーモア。



インパクト部門 3位

画面を埋め尽くす顔、顔、顔。夢に出そうなインパクトの強さにノックアウト寸前／



太陽のしっぽ

PS／アートディンク／原始生活ゲーム

銀色に輝くソニック（くるくる回る）に景色が映り込む。一度見るとなぜか忘れられない。



ソニックR

SS／セガ／アクションレース

デザイン部門 2位

出ました、有無をいわせない迫力のデザイン。ナデシコの雰囲気が生きてます。

機動戦艦ナデシコ～やっぱり最後は「愛が勝つ」?～

SS／セガ／アドベンチャー



デザイン部門 3位

資料提供ベースボールマガジン社のボクシングKOシーンが鮮やかで印象的。



ハード・ブロウ

PS／エレクトロニック・アーツ・ビクター／スポーツ

ロード画面でプレゼント？

ロード画面を見るためにゲームを立ち上げる人なんていない。しかし、過去にはなんと「ロード画面のためだけにユーザーにソフトを立ち上げさせる」可能性をもったゲームが存在した。

そのゲームの名は「水滸演武～風雲再起～」。データイースト社のSS用対戦格闘ゲームである。その秘密は、通し番号と1字だけ文字が記された108種類のロード画面。対戦前のロード時に108画面の内のどれか1つがランダムに表示されるのだが、その108つの文字を番号順にそろえて読むと判明するキーワード」をクイズにして、プレゼントキャンペーンが行われていたのだ。応募するには、とにかくロード画面を見る回数が勝負。でも、せっかくロードしたのだからと、ついゲームも楽しんでしまう。ロード自体に目的を持たせるという、逆転の発想的なサービス例は、いまも希有だ。



「水滸伝」に登場する豪傑と同じ数の108(パターン)のロード画面がクイズを演出。

技アリ部門 2位

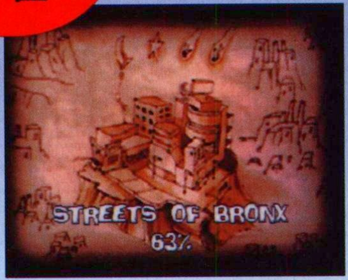


ナムコミュージアムVol.5

PS／ナムコ／バラエティ

シリーズを重ねるたびにロード画面も改良されるというサービスを評価。「5」ではロード中作品の一枚絵を表示。

技アリ部門 3位



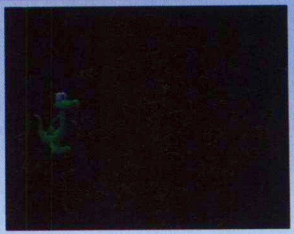
スリー・ダーティー・ドワーブズ

SS／セガ／アクション

アメコミっぽい感じがゲーム内容になじんでいる。残りロード時間を％表示する親切さも好評。

クロック！ パウパウアイランド

PS／メディアクエスト／3Dアクション



ワニのクロック君が右に歩いていく、それだけなんだけどユーモラスで飽きさせない。



ギャロップレーサー2



DX億万長者ゲーム



闘神伝2 PLUS



サムライスピリッツ 斬九郎無双剣



情熱★熱血アスリーツ



刻命館



SEGA AGES／メモリアルセレクションVOL.2

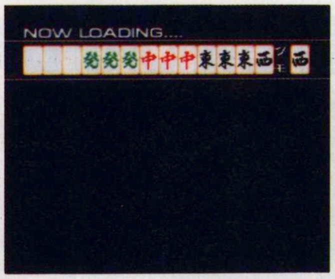


全日本プロレス Futuring Virtura

インパクト部門グランプリ

グルーヴ地獄V

PS／キューン・ソニーレコード／クソゲー



口からチューインガムをニューッとのばす。すると、のばしたガムが途中で切れて顔にへばりつく。飛行機が町に落下して大災害。麻雀で大三元テンパイ中に、見事ツモ。都市から流れ出た赤い液体を花が吸い、赤く染まる。そんなロクでもないロード画面が次々と出てくる。ロードの回数が多いことすら演出なのではないかと疑うくらい、極められたバカバカしさ。でもそれが電気グルーヴの持ち味だからしようがない。素直にグランプリを差し上げたい。

デザイン部門グランプリ

クールボーダーズ2

PS／ウエップシステム／スポーツ



ロード中にゲームで使うトリック(技)のコマンドが表示されるという、ありそうでなかったサービス、ロード中もゲームの世界にどっぷりと浸からせようとする開発者の熱意でグランプリ受賞。尖ったカッコよさをいかした、ロード画面単体でのデザインも高評価。スノーボードという流行のスポーツをストリート感覚で切り取り、ロード画面に至るまで演出し続けた、その深いこだわりにはひたすら感心するばかりだ。

技アリ部門グランプリ

マジカルホッパーズ

PS／バンダイ／アクション



技アリ部門は地味な本作がグランプリ。ただキャラクターが左右に走り続けるだけのロード画面だ。とはいえ、このシンプルさがゲームの雰囲気と実に合っている。決して退屈させずに、ちょっとした息抜きとなるのだ。どこか「パックマン」の途中デモ（コーヒーブレイク）を思い出させるライトさ。派手なことばかりが楽しいロード画面なのではない。生き生きとしたキャラクターで、プレイヤーを自然と楽しくさせる。立派なロード画面だ。

ロードはハードの命運をも握る!?

任天堂ハードが使うROMカセットはロードが必要なく、快適にゲームができるという大メリットをもつ。ただ、カセットは単価が高く、生産に時間もかかるため、流通においてリスクが大きい。一方、CD-ROMはロード待ちこそあるものの低コスト、短時間で生産できるために流通のリスクは小さい。ロードは、その有無でハードの命運さえも分けうる存在なのだ。



同じゲームでもロムとCD-ROMとでは一長一短がある。

ロード画面インタビュー (株)ウエップシステム

GC■「クールボーダーズ2」のデザイン部門グランプリ、おめでとうございます。今回はそのロード画面について、企画開発部の皆さんにそれぞれのポジションから何か語っていただきたいのですが……。

清水■今回は全体的にストリートのイメージなので、ロード画面でもそのイメージを崩さないように気をつけました。モードセレクト画面などはグラフィティのイメージでということだったので、思いっきりやらせてもらいましたが。

小林■「2」のロード画面は、左半分（キャラクター）と右半分（トリック）をランダムに組み合わせて表示してます。トリックのコマンドが22種類×10キャラ分で、220通りの可能性があることになりますね。

須永■本当は、ロード画面はない方がいい、感じさせない方がいいと思うんです。ゲーム全体のテンポを崩さないように、どこでどれだけデータを読み込んでおくか、ロード時間の全体の設計はかなり重要です。

　ロード画面って、ゲームの中で一番いらない部分だと思います。でも、だからこそ、制作チームの雰囲気が一番出てしまうところでもあるかと。ディレクターが「こんなロード画面を作りたい」と言っても、それにつき合ってくれるプログラマー、デザイナーがいるかどうか。そういう意味で、ロード画面にはチームのトータルの力が出ると言えるんじゃないかとは思いますよ。ロードを感じさせないような演出となれば、それはなおさらですね。



左からディレクターの須永さん、デザイナーの清水さん、シリーズ企画者の小林さん。

編集部総評

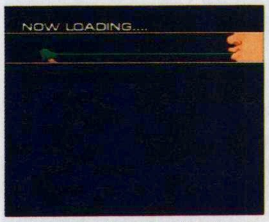
第2回ロード画面コンテストを行って

必要ないように見えるものほど、実は役に立っていることが多い（マーフィの法則）。

　我々ロード画面コンテスト選考委員は、決してロードを全面的に肯定しているわけではない。ほかのユーザーとまったく同じようにロードは苦手で、できればないほうがいいと思っている。実際に選考してみると、確かに演出もなく、居心地悪そうにロゴだけが表示され、CDの回転音だけが虚しく響くものが大多数。ロード画面さえない「ロードの長いゲーム」も多かった。だが、なかには各賞受賞作のように、それ自体が楽しめるロード画面との出合いもあった。作り手のエンターテインメントへのこだわりがロード画面へのこだわりとなっているとしたら、これほど嬉しいことはない。楽しいロード画面なら大歓迎だ。

　もちろん、マシンパワーやソフト制作技術の進歩にともなって、ロード待ちの必要ない、ほとんどロードを感じさせないゲームが増えるなら言うことはない。しかし、現実としてロード画面はこれからも否応なく生まれていくだろう。「次の展開を期待させるロード画面」とか「ゲームの余韻を味わえるロード画面」といった使い古された弁護は、できればしたくない。ロード画面そのものがさらにプラスに昇華されているような、素晴らしいロード画面にもっともっとめぐり合いたいものだと思う。

取材・文／志田英邦



オモロいロード画面求ム（画面はグランプリ受賞作・「グルーヴ地獄V」）

アーケードで好評を博した「鉄拳3」がついにPSに登場!!







3/26
発売予定
PS

鉄拳3

ナムコ	5800円
3D対戦格闘アクション	CD-ROM
2人対戦プレイ可／メモリーカード対応	

今回の「鉄拳3」も完全移植はなるか?

アーケードで人気を博し、PSでもおなじみの鉄拳シリーズの第3弾がリリースされる。以前までのシリーズでは、三島親子の対決がテーマとなっていたが、この「3」では設定も19年後の世界となり、新・旧キャラが入り乱れてのバトルとなる。「3」の移植は、発表前から完全移植が難しいと言われていたが、この写真（すべてPS版）を見る限り、その心配は無用のようだった。背景などもポリゴンで構成されており、アーケード版と比べても何の遜色も感じられないデキである。

移植に際しての問題はないとして、次に気になるのがオリジナルモード。前作にあった「チームバトル」「タイムアタック」「サバイバル」「プラクティス」などはすべて搭載される予定だ。

現時点では、ゲームの仕様関係は発表されていない。だが、PS版のオリジナル要素として下にも挙げた、オリジナルキャラが登場するらしい。そのほかオープニングやエンディングに流れるCGムービーなども気になるところ。毎回期待を裏切らないのが鉄拳シリーズ。発売日、価格も決定した。今回も期待して待とう！



エディステージで、キングがリバースゴリースペシャルボムを決めている写真。

背景はヨシミツステージ。シャオユウの挑発もしっかり再現されているようだ。





隠しキャラクターであの「ゴン」が登場!!

仁と戦うキャラの正体は『週刊モーニング』（講談社）で不定期連載されているマンガの主人公「ゴン」である。PS版「3」では元気の塊「ゴン」が大暴れ。どういったアクションで戦うのか、大いに気になるところ。



なぜ「鉄拳3」にゴンが登場するのかは謎だが、彼の戦いぶりに期待しよう。

「鉄拳3」ならではのキャラに注目!!

今回の「3」では、設定が前作の19年後となり、世代交代している者や新たな格闘家が参戦している。だが、シリーズの流れは脈々と受け継がれており、ファンの期待を裏切らない作品に仕上がっているようだ。一刻も早く、PS版「鉄拳3」をプレイしてみたい。





風間 仁

母の仇を討つため、平八の下で修業に明け暮れる。風間流柔術と三島喧嘩空手を身につけた仁は今、一人の格闘家として立ち上がる。



リン・シャオユウ

世界の遊園地やテーマパークが大好きな16歳。大人顔負けの拳法使いだが、最近は遊びに夢中。大人になったら理想の遊園地を建てたいと思っている。



ファラン（花郎）

ペク道場の門下生。テコンドーと強くなることには純粋に熱心だが、普段はストリートファイト詐欺で稼ぐチームのリーダーでもある。



エディ・ゴルド

エディは資産家の家に生まれる。だが、父は麻薬組織に殺害される。彼は復讐を誓って刑務所に身を隠すが、そこでカポエラを習得する。

「鉄拳2」アレックス

恐竜は前作にもいたので、代役としてゴンが抜擢されたのか?





400km/hでのバトルは0.1mmのミスが"死"に繋がる

とにかく、速い。その速度、実に400km/h。そんな速度ではちょっとした接触がマシンを宙に浮かせ、コンマ1ミリのコースアウトがマシンを壁へと導く。そんなシビアな世界……「C・A・R・T」をシミュレートしたのが、このゲームだ。

エンジンの独占使用が認められない「C・A・R・T」の世界では、弱小チームのマシンでもセッティング次第ではほぼ同じスピードで走行することができるが、逆に考えればマシン性能による独走状態というものがないため、400km/h近い速度であるにも関わらず常にデッドヒートが繰り広げられてしまう。

もちろん、そんな速度でのクラッシュは即リタイア。運が良かったとしても、ウイングが破損してフロントタイヤのグリップが極端に低下するなどの弊害が生まれる。速く走ろうとすればクラッシュ。かといって余裕を持って走ることすら許されない、シビアな世界がキミを待っている。



PS1台、TV1台での対戦も、ノープロブレム！

1画面対戦OK！



好みに合わせて、こんな分割方法も選べたりします。



まずは練習走行でコースを覚えておかないと、レースで限界走行なんてできる訳がない。



走った経験を活かし、微妙にセッティングを変更していく。これって実は、相当に重要な要素だ。



いよいよスタート。この瞬間も事故が多いので、要注意。



接触させず、スムーズに抜き去りたいのだが……。





4/9 発売予定 PS

C・A・R・T WORLD SERIES

ソニー・コンピュータエンタテインメント　5800円
レースゲーム　CD-ROM
1〜2人プレイ／メモリーカード対応／アナログコントローラ対応

米国No.1の人気を誇るモータースポーツ、C・A・R・Tをゲーム化。98年は日本でも開催で大ブレイク必至！

C・A・R・T マメ知識

日本国内では、夜中とはいえ全戦テレビ中継していたことなどから、どうしても〝C・A・R・T〟より〝F-1〟のほうが馴染みが深いだろう。そこで今回は〝C・A・R・T〟と〝F-1〟を比較してみた。まず最初に気付くのはマシンスペック。〝F-1がチームごとに微妙にサイズなどが異なっているのに対し、〝C・A・R・T〟は均一。しかもエンジンの独占使用もダメだから、全部似たようなマシンになることは仕方がない。ということは、マシン性能によるブッチギリはあり得ないというわけだ。

	カート	F-1
マシン全長	4953mm	チームにより異なる
マシン全幅	1994mm	2000mm(チームにより異なる)
マシン全高	813mm	950mm(チームにより異なる)
マシン重量	703.1kg	595kg(パイロット含む)
エンジン排気量	2650cc(DOHC)	3000cc
ターボチャージャー	OK	NO
最大気筒数	8	12
エンジンの独占使用	NO	OK
エンジン燃料	メチルアルコール	ガソリン
アンダーボディ形状	ウイングカー	ステップドボトム
レース開催国	4カ国	16カ国
開催レース数	19戦	17戦
96年観客動員数	237万人	未発表
スタート方式	ローリングS	スタンディングS

イエローフラッグは勝利の女神？

「C・A・R・T」の特徴として、レースの最中に黄旗（イエローフラッグ）が表示されることがある。「C・A・R・T」における黄旗とは、レース中断というよりはただの追い抜き禁止である。しかも、先頭車両はペースカーを抜けないだけで、2位以下は前のクルマを抜きさえしなければ、離されていた距離を取り戻すいいチャンスなのだ。これがあるから、「C・A・R・T」は最後まで勝者が分からない。

むむぅ……ちょっと離されすぎちゃったか？　頑張らんと、ね？





よし。イエローフラッグ中に、前のクルマに追いついておけ！



4/2
発売予定
PS

ブリガンダイン〜幻想大陸戦記〜

イースリースタッフ 5800円
戦略級ファンタジーシミュレーションRPG CD-ROM
1人プレイ／メモリーカード対応

まるで5人の人間が並行して戦略SLGをプレイしているような感覚。NPCが賢いファンタジックSLGだ！

誰を選ぶかで、歴史が変わる

ゲームスタート時、キミは5人の君主のなかから1人を選び、その君主となってゲームをプレイすることになる。自分が選んだ以外の5人はCPUが操作することとなり、プレイヤーと同様に同じ時代を生きる君主としてゲームに参加するのだ。選べる5人は誰もが直接的、または間接的に、ゼメキスの反乱によって、争いに巻き込まれた国の人々。したがって、キャラクター一人ひとりに闘うための〝理由〟が存在するというわけだ。











聖王歴215年、ある男の反逆が争いを生んだ

聖王歴215年、アルメキア王国軍総帥であるゼメキスはクーデターを企て、手始めにアルメキア王家の皆殺しを狙っていた。クーデターはまんまと成功し、炎に包まれるアルメキア王国。国王も殺害され、魔の手はプレイヤーキャラの一人でもあるランス王子にも伸びていた。

だが、ランスはゼメキスに殺されそうになるも見知らぬ黒髪の女騎士に助けられ、命からがら脱出に成功するが、アルメキア王国は皇帝ゼメキス率いるエストレガレス帝国へと姿を変えてしまっていた。

そして月日は流れた。アルメキアから逃れたランスは、両親の敵であるゼメキスを倒し、アルメキア王国を再建すべく自ら望んで、血塗られた争いの日々へと足を踏み入れていった。



ゼメキスにより、炎に包まれるアルメキア王国。国王も既に殺害された。



謎の女騎士に、危ないところを助けてもらうことに……。誰なんだろう？



いつか、いつの日か……ゼメキスをこの手で倒す日まで。父の名に誓って！

自分以外の5君主も独自に判断／行動する

自分以外の5君主がプレイヤーと並行して行動していることは上記したとおり。もちろん、ストーリー的に関わってくるのは当然だが、あくまでプレイヤーの敵として参加しているわけなので、その君主に自分の城を狙われる可能性もあるわけだ。つまり、昨日の自分は今日の敵というわけなのだ。

準備が整ったら、総力を結集して隣接する城に攻め込め。





手薄になっていた自城に敵の君主が攻撃を仕掛けてくる。こういう時は、防衛用にもう少し強力な部隊を配置する。

敵城を目指せ 勝利の向こうに明日がある

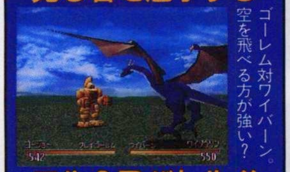
このゲームの目的は、とにかく敵城に戦いを挑み、最終的には大陸制覇を目指すというもの。そう、戦わずして勝利はなく、勝利なくして大陸制覇は叶わないというわけだ。

戦闘は自分の部隊と敵の部隊が接触したときに発生し、戦闘に突入するとウォーシミュレーション風のマップ画面に。ここでさらにユニット同士が接触することで3D表示の戦闘シーンへ移行する。ユニット同士の相性を考えて、戦いを挑もう。



マップ上でユニット同士が接触したぞ。

見る者を魅了する



ゴーレム対ワイバーン。空を飛べる方が強い？

フル3Dバトル!!



ギガスコーピオン対ビショップも迫力満点。

手軽で奥が深い、人気シミュレーションRPGシリーズの第2弾!!

進化したシステムと、あの"ゴチャキャラ"も健在！

初心者でも手軽に遊べるシステムながら、魅力的なキャラクターと奥深いストーリーで、あらゆる層に好評だったのが「ドラゴンフォース」だ。200人ものキャラクターが戦闘を行う拡大戦闘"ゴチャキャラバトル"も記憶に新しい。2年の歳月を経て、待望の続編がいよいよ登場することになった。

今作では、特徴である拡大戦闘に、異なる2つの部隊を組み込めるようになった。前線を騎兵で形成し、後方から弓兵が援護するといった、奥深い戦術が可能になるのだ。また、前作のシナリオは最終的に1本化してしまったのに対し、今回は主人公それぞれに、全く違うシナリオと結末を用意。さらに、一般の指揮官の性格付けや固有イベントの増加、副官や研究所システム、ダンジョン探索などの新要素が盛り込まれるなど、前作のシステムを踏襲しつつ、さらに遊びやすく、さらに奥深い内容になっている。

ポイント ドラマチックな展開に期待せよ！

キャラクターデザインにアニメ界の巨匠・結城信輝氏を起用。豪華声優陣のセリフとともに、全編に流れるアニメーションが、物語をさらに盛り上げてくれる。





主人公ほか、重要なキャラクターには声優が声を当てている。



異なる2つの部隊で構成可能になった。弱点を補ったり、攻撃力重視の部隊編成ができる。



今回は、ダンジョンや建物内といった場所も用意されているらしい。



自分の部隊の特徴に合った作戦を選択をしよう。



指揮官の持つ固有の必殺技も追加されているのだろうか。

前作が発売されて2年。好評だった前作の遺産を受け継ぎ、より洗練されたシステムで登場。今作では"ゴチャキャラバトル"と呼ばれる戦闘システムをより効果的に演出する拡大戦闘がパワーアップ。さらに、折笠愛、三石琴乃、氷上恭子といった豪華声優陣を起用。キャラクター性がより強調されたイベントシーンも見どころだ。

3月 発売予定 SS

ドラゴンフォースⅡ ～神去りし大地に～

セガ　価格未定
シミュレーションRPG　CD-ROM
1人プレイ

総計108チームのサッカーゲーム

日本代表のワールドカップ出場で盛り上がるなか、サッカーゲームシリーズ、満を持して登場。登場チームは、全48カ国に加え、イギリスなどのクラブチームも完全網羅、総計108チームが世界を舞台に闘う。マルコンでのアナログ操作や「X-BAND」対応になって、サッカーブームがさらに過熱する。



選手の名前を変更できるエディット機能も追加。



スタジアムも追加され、対戦も盛り上がる。

3/5 発売予定 SS

セガ ワールドワイドサッカー'98

セガ　5800円
スポーツ　CD-ROM
1～4人プレイ／マルコン対応／X-BAND対応

定番野球ゲーム最新データで登場！

最新データでいち早くペナントレースが体験できるサターンの定番野球ゲーム。今回は、登場選手の中から1人選び、その選手だけを操作してペナントレースに挑む、新要素「なりきりモード」を追加。また、前作で好評だったOB選手も、新メンバーを加え、全48人。オリジナルチームも一新した注目作だ。



一選手になりきってペナントレースに参加できる。



ドラフトやトレード結果も可能な限り対応。

3月 発売予定 SS

プロ野球 グレイテストナイン'98

セガ　5800円
スポーツ　CD-ROM
1～2人プレイ（ホームラン競争時4人）

馬を育てたり
鳥にアイテムを拾わせたり
するのもいいんだけど
ようするに、楽しく育てて競走して
負けて悔しくて勝ってうれしくて
そういうのがやりたいなら……

『ぶたゲー』でいいんじゃない?

2/26 発売予定 PS

シャングリ・ラ	5800円
競走豚育成シミュレーション	CD-ROM
1人プレイ/メモリーカード対応	

しれっとしたタイトルに「馬ゲー」へのアンチテーゼを感じさせるゲームだが、サウンドの仕掛けが凝ってるぞ。

そういわれれば、ブタでもいいんじゃない!

あらゆる動物の中で、もっとも「ブタ」がお好きなアナタ、お待たせいたしました。ついに登場、競馬ならぬ「競豚」ゲームの登場です。なんかさぁ、競馬ゲームってリアルすぎちゃって面白くないんじゃない? 育てて鍛えて競走するだけで面白いのに、血統がどうしたとか、ゲームに出てくる馬や騎手が、実物に忠実じゃないとか文句言う奴とか居てさ。要するに育てて愛着が湧いて鍛えて勝てばいいんじゃない? だったらやっぱりブタじゃない? サクラ鍋よりはシャブシャブだよね!

というわけで、このゲームは見かけによらず育成と競走の基本に忠実な仕上がりになっている。キャラクターはかわいいブタさんだから、子供に与えても将来競馬にのめり込む心配もないし「競馬はちょっとね」と尻込みしていた女の子にもお勧めだ。

ユニークなのはグラフィックだけではない。ゲーム中に登場するラジオドラマや実況中継で、その絶妙なトークに思わずニンマリと笑ってしまう。「アンチ馬ゲー」を予想させるタイトルだが、実はシンプルでかわいいゲームなのである。ブタファン必見だ。



これが噂の「競豚場」だ。マイブタを出場させたり、豚券を買ったりできる。キャラクターがかわいいだけになかなか親しみやすい。競馬はちょっとという人にお勧め。

ブタと暮らし

強い豚を育てるには、一に特訓二に特訓なわけだが、動物界の食いしん坊の名を欲しいままにするブタちゃんのことだから、食料にも気を配ってあげなくちゃいけない。特訓では能力のパラメータが上昇する代わりに健康面のパラメータが下がる。それを補うのが食事というわけだ。ちなみに食べさせないとすぐ死んでしまうぞ。



丈夫なブタはまず健康な身体作りから。高級な餌を。

ラジオ



効果があるわけじゃないが、ラジオ放送は面白い。凝っている。

買い出し



ブタ用品店のトントンでは食料が手に入る。しこたま買い込もう。



水泳だ。重い体重を短い足で支える豚には効果的な全身運動になる。

鍛えろ!



足腰を鍛えるならコンダラだ。しかし体力の消耗が激しいぞ。

鍛えろ!



瞬発力とアクシデント回避能力を高めるボクシング。前足も強化か?

鍛えるのだ!

ブタと闘う!!

いよいよゲームのメインイベント「競豚」だ。マイブタ〝サクラ〟を連れて競豚場に行ったら、まずパドックでコンディションチェック。そして、ライバルブタの様子もじっくり観察しよう。ユニークなナレーションにも耳を傾け、勝負の賭けどころを探すのだ。

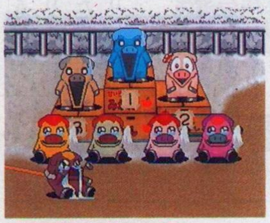


パドック!!



レース!!

先行か追い込みか、作戦を立てたらいよいよレース! 頑張れサクラ、ビリになったらサクラ、いやシャブシャブにしちゃうぞ! 観客に徹して、視点切替えを使って楽しもう。



表彰台!!

サクラよくやった! 初戦で2位は上出来! ところで、本物の競豚が見たい人は、5月3日に和歌山県のすさみ海水浴場に行こう! 日本で唯一の競豚が見られるぞ。

実況パワフルプロ野球5

3/19 発売予定

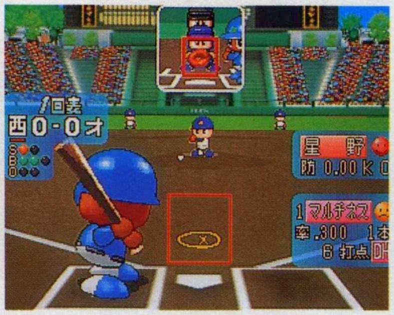
N64

コナミ　7800円

スポーツ／野球　ROMカートリッジ

1〜2人プレイ／コントローラパック対応

パワプロシリーズ最新作！



野球ゲームの定番となったパワプロシリーズの最新作がN64で発売される。ファンにとってはお待ちかねの98年のペナントレース開幕だ。このシリーズの第1弾は、94年3月に発売されたスーファミ版。それからPS、SS、N64と発売機種を拡大し現在に至るが、基本となる投打のシステムや実際の試合さながらの実況音声は1作目から確立しており、このシリーズを支持するユーザーの多さは、ファミスタと並ぶといってもいい。ファミスタタイプの野球ゲームとはまた違った面白さが、このゲームの中にはあるのだ。

それは基本となっている投打のシステムに、現実の野球に見られる戦略性をうまく組み入れたこと。シミュレーション度が高いにもかかわらず、アクション面を問題なくこなせるバランスの良さは秀逸であろう。最新作では、左で紹介するサクセスモードの変更のほかにシナリオモードの復活、1チームの選手数の増加などバージョンアップが図られている。自分の作ったアレンジチームでペナントレースを制覇したいものだ。

サクセスモードに高校編が登場！



今までのドラフトで入団、そして2軍から1軍へ上がることを目標としたサクセスモードが大幅に変更。高校野球で鍛えながらプロ野球のスカウトの目に止まり、そして入団することを目標としたものになった。

育成期間は高校生活の3年間。とりあえずは、球児の憧れの的である甲子園での優勝を目指しながら、練習に励むのだ。

目指せ！甲子園



甲子園に行けなくても、スカウトのお眼鏡にかなえばOKだ。

スカウト登場



高校3年生の1年間が最後の勝負になりそうだ。

恋あり、そして…



チームスポーツなので、個人の力だけでは勝ち進めないこともある。



青春まっただ中の高校3年間。いろいろなイベントがありそうだ。

ファイナルファンタジーV

今春 発売予定

PS

スクウェア　価格未定

ロールプレイングゲーム　CD-ROM

1人プレイ／メモリーカード対応

FFVをPSに完全移植！

PSのFFⅧの発表が待たれるスクウェアだが、その前にFFシリーズを振り返る意味で、この完全移植版を遊んでみるのもいいかも。

FFⅤは92年12月にスーファミ版で発売された。スーファミではシリーズ2作目になる「Ⅴ」には、現在のFFシリーズの原点となるシステムが採用されている。当時、「Ⅱ」「Ⅳ」の偶数シリーズはストーリー重視、「Ⅰ」「Ⅲ」の奇数シリーズはシステム重視と噂されていたが、この「Ⅴ」にもその片鱗がしっかりと見られる。「Ⅲ」で採用した〝ジョブチェンジ〟をさらに発展させ、〝アビリティシステム〟を新たに登場させることで、キャラメイキングに自由度が増した。FFⅦの〝マテリア〟の組み合わせや、FFTの〝ジョブチェンジ〟〝アビリティシステム〟のシステムは、ここから生まれたと言っていいだろう。





風・土・火・水の4つのクリスタルを巡って、主人公バッツが仲間とともに冒険する。アクティブタイムバトルによる戦闘は、前作「Ⅳ」から採用されたシステムだ。

ジョブチェンジ

全部で21種類のジョブがある。ジョブを経験することで覚える特有のアビリティの使い方で様々なキャラが作れるのだ。



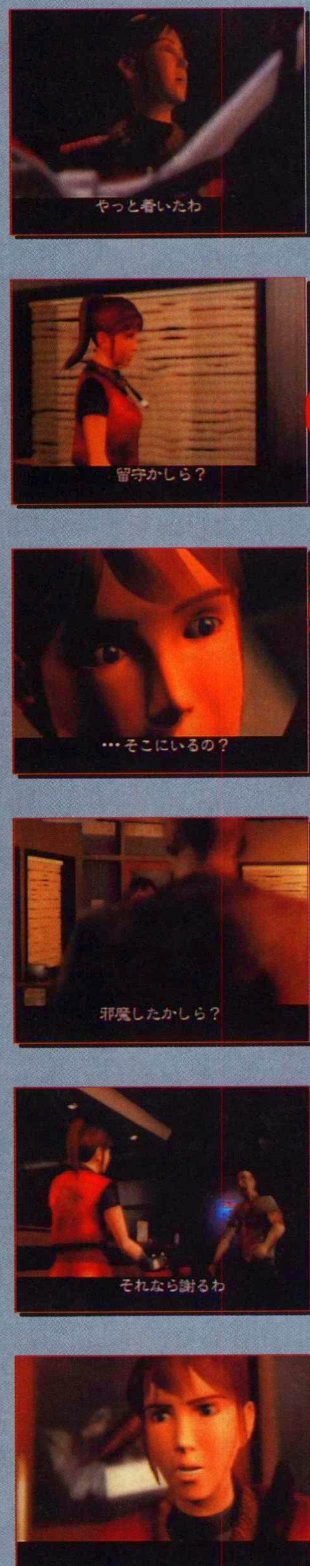
オープニングムービーは必見

オープニングではオリジナルにはなかった美しいムービーが見られる。



ザッピングの楽しみ方









発売中

PS

バイオハザード 2

カプコン	6800円
サバイバルホラー	CD-ROM×2
1人プレイ／メモリーカード対応	

「バイオハザード 2」は、ザッピングシステムを採用しており、レオン、クレアそれぞれで2回、合計4回楽しむことができる。そこで今回は、レオン、クレアそれぞれの1回目（表）の序盤戦のステージを紹介。その楽しみ方を探っていくことにしよう!

そして、それぞれの悪夢のはじまり

レオン

レオンは、ラクーン警察に新しく配属が決まった21歳の新米警官。だが、新米とはいえ、武器の扱いには長けているし、体力もある。前作のクリス同様、キーピックは持っていないが、それほど不自由はしないようだ。

スタート地点から逃げ込んだのがガンショップ。ここでオヤジと会話して、ラクーン市の状況を把握することになる。







ゾンビに捕まったらボタンを連打しよう。レオンは足でゾンビを追い払えるのだ。





無駄な戦闘をする必要はないが、練習のつもりで戦っておこう。数発で倒せる。







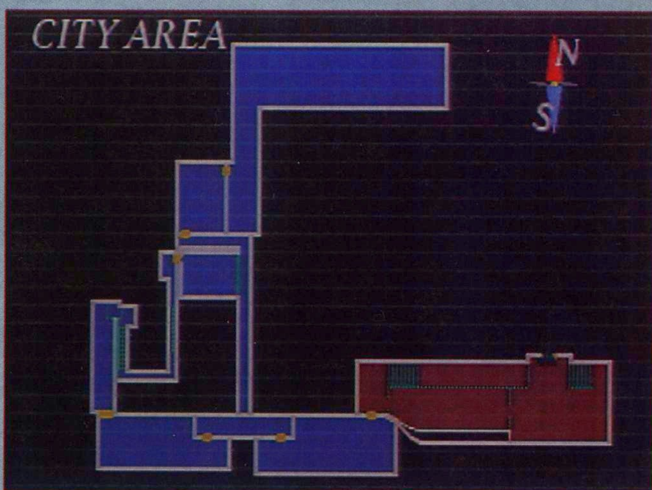








市街地





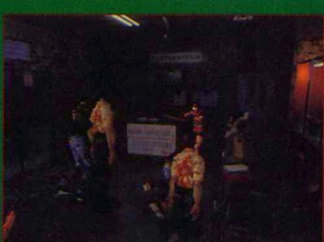


市街地は、レオン、クレア共通のスタート地点。それぞれのオープニングムービーが終わると、ゾンビの群れの中にたたずんでいる。ここのマップは、スタート直後だけあって、これといった脇道も、謎解きもない一本道。ゾンビが唐突に現れることもないので、操作方法の練習ステージと考えて行動しよう。イベントは両者共通で、ガンショップのオヤジのものだけだ。

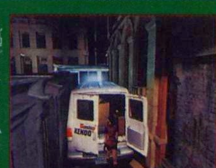
クレア

クレアは、音信の途絶えた兄・クリスを捜しにラクーン市を訪れた19歳の女性。クリスが捜査していたラクーン市の連続猟奇殺人事件の詳細は知らない。

前作のジル同様、キーピックを最初から持っているが、前作のジルほどの利点はない。体力は十分にあり、レオンとの難易度の差はほとんどないだろう。



ガンショップのオヤジを襲ったゾンビ達がその矛先をクレアへと向けるが、慌てずに倒そう。その後、オヤジの亡骸を探ると、強力な武器が手に入る。序盤戦ではあまり使わないが……。



見過ごしてしまいそうだが、ガンショップを出てすぐのところでアイテムが取れる。







バスの中でもアイテムが取れる。これも取り損ねると、警察署内での戦いが厳しくなる。

レオン

S.T.A.R.S.部屋でクレアと無事再会

レオンが市街地から警察署へと足を踏み入れるのは1階からだし、1階での最初のイベントをこなさないと、2階へ上がることもできない。だが、警察署内の攻略は、当初はこの2階を中心にして行われる。

S.T.A.R.S.部屋でのクレアとの再会後は、部屋や廊下を徘徊するゾンビの掃討とアイテム探しを中心に攻略を進める。そして、このフロアではハンドガンの能力を強化させるアイテムが手に入るので、取り忘れのないようにしたい。いよいよ「バイオハザード」らしくなってくる。



「バイオハザード」らしい謎解き。序盤も序盤だけに、謎解きのヒントとその解答は、すぐに得られるところに……。



そして、モノの押し方の練習を兼ねて、"日の神"と"月の神"を言葉の意味に合うように押していこう。



S.T.A.R.S.部屋にいると、扉からクレアが入ってくる。



クレアも無事、探索を進めているようだ。再び二手に分かれて警察署内を捜索するため、クレアに通信機を渡す。これで、彼女と連絡が取れるようになった。ここはアイテムが多いので、取り忘れないように。

警察署2F



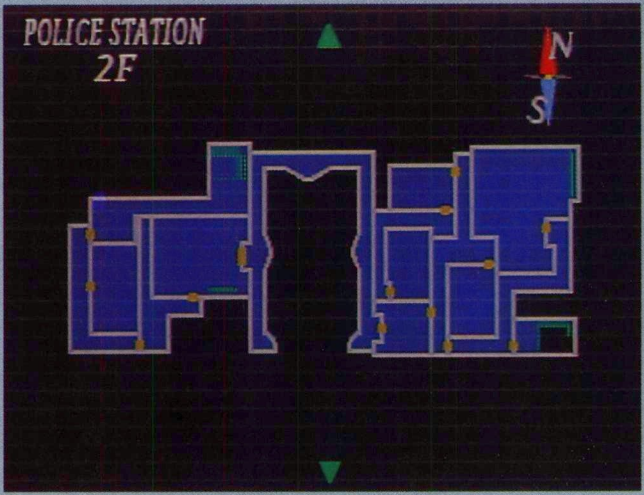
ゾンビを倒したかどうかは血だまりで確認する

ゾンビはハンドガンを数発撃ち込まないと倒すことができない。だが、個体差があり、必要な弾数が異なる。そこで、ゾンビを倒したかどうかの確認方法だが、これはゾンビが倒れた時の血だまりで行う。これがジワーッと広がってくれば倒したという証拠。確認なしに、うっかり近づかないように。

最初から持っているアイテムに気をつけよう

スタートボタンを押すと、下の写真のような画面が現れ、アイテムやファイル、状態を見ることができる。そして、注意してほしいのが、右側のアイテムリストの上にあるアイテム。これは当初から所持しているアイテムで、アイテム数にはカウントされない。見落としがちなので、気をつけたい。





警察署1階のイベントを終えないと2階には来られないが、ゲームが本格的に始まるのは、この2階になる。2階にはゾンビがうろついているし、カギのかかった部屋や、謎解き、イベントも数多く存在する。また、このステージから、レオンとクレアでは違ったイベントが発生するようにもなる。ちなみに、吹き抜けにあるハシゴは必ず降ろしておこう。

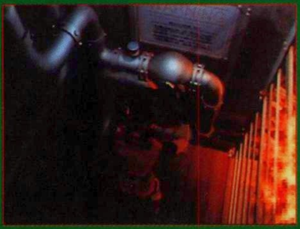
クレア

ゾンビに襲われるシェリーを発見

アイテム、謎解きはレオンに近いが、イベントは大きく異なる。特にここから、クレア側のサブキャラクターのシェリーが登場。彼女は発見したかと思えばすぐにいなくなり、この後はシェリー捜しも大きなテーマになる。また、警察署長のアイアンズも登場する賑やかなステージだ。

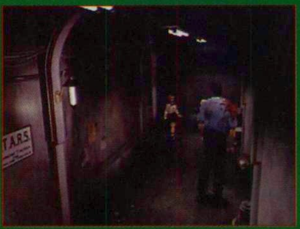


信管とプラスチック爆弾を使って、ヘリコプターと横の扉を爆破する。



ヘリコプターの消火を試みる。もっとも、バルブハンドルは、どこかで探すのだが…。

ゾンビに襲われる小さな女の子を発見するが、すぐに姿をくらませてしまう。





新たな通路を開くことができた。これにより、さらなる展開が繰り広げられる。



給水器から水が降り注ぎ、無事ヘリコプターを鎮火することができた。

レオンから通信機をもらい、クレアは女の子を、レオンは脱出ルートを捜すことになる。





シェリーが消えた方向を捜していると、レオンと再会。女の子を見なかったか聞いてみる。

レオン

マーヴィンからカードキーをもらう

市街地から警察署内に入って、最初に訪れるのが1階。マーヴィンからカードキーをもらうなど、アイテム探しと謎解きが中心になるステージだ。



受け取ったカードキーをホールのコンピュータで使うと、ホールの扉のロックが解除された。



生き残ったマーヴィンを発見。カードキーをもらうことになる。





引き出しの中にはハンドガンの性能を向上させるようなアイテムもある。

キーピックを持たないレオンは、机の引き出しを開けるために、小さなカギを探し出す必要がある。

落ちた先には、当初は2階からは入れなかった隠し部屋があった。





せっかく上がった3階の回廊だが、時には落ちてみることも必要だ。

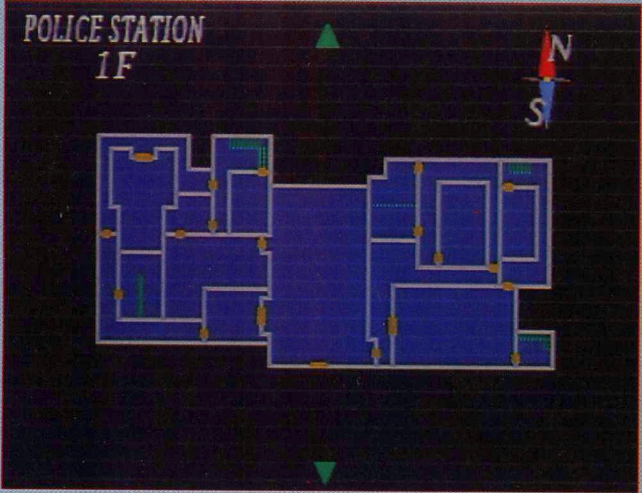
このヒントもやさしいが、必要なアイテムはここでは得られない。





この部屋は、ヘリコプターを鎮火すると入ることができる。

警察署1F



市街地から警察署内に入ると警察署1階のホールに出る。最初にやるべきことは、マーヴィンからカードキーをもらい、コンピュータを作動させて、ホールの扉のロックを解除すること。そこから本格的な探索が始まる。1階は謎解き、アイテム探しが中心になるが、2階や地下1階、3階、下水処理場などに行かないと入れない部屋もあるというやっかいなフロアでもある。

警察署長登場!



クレアでプレイすると、警察署2階でアイアンズ署長が登場する。

高価で悪趣味な美術品の収集が趣味で、署員や秘書の評判は悪い。だが、クレアの脱出のカギを握っているのも、この署長らしい。

斜め走りをマスターすれば時間短縮、安全に役立つ

方向キーを押しながら×を押せば走って移動できるようになるが、方向キーを斜め方向に入れれば、弧を描いて走れるようになるのを知っていただろうか。本作では、直角の廊下が多いため、斜め走りをマスターすれば、移動時間短縮に役立つ。また、ゾンビを避けて移動する場合にも、有効だ。



クレア

カードキーをもらい探索を開始するが…

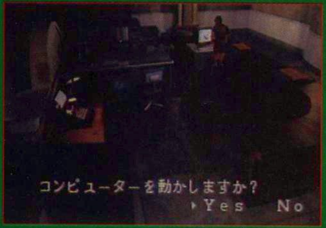
クレアもレオン同様、謎解きとアイテム探しが中心になる。やはり、長い間付き合うことになるフロアだ。

マーヴィンから、カードキーがもらえる。





1階では、リッカーが登場。ゾンビよりは手ごわいが、冷静に対処すれば怖くない。



ホールのコンピュータを作動させることで、ホールの扉のロックを外すことができる。

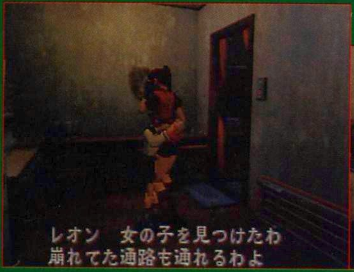
リッカーの登場シーンでは、ムービーが流れる。おどろおどろしさ満点!



市長の娘の遺体を愛でるアイアンズ署長。うさん臭い男だ。







行方をくらませたシェリーを発見。ようやく心が通じたのだが……。



レオン

恋人を捜すエイダ そして、ベンとの遭遇

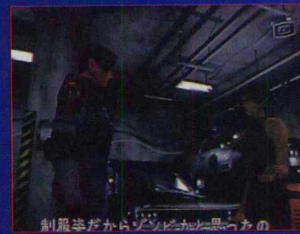
レオンは地下1階では、地下駐車場で恋人を捜すエイダと出会って行動をともにし、留置所では記者のベンと遭遇するなどイベント満載。なかなかメリハリのあるステージとなる。アイテムは多くないが、武器庫には強力な武器や弾薬があるため、ぜひとも取っておきたいところ。



ベンは、この警察署のことには精通しているらしい。脱出ルートを示唆してくれる。

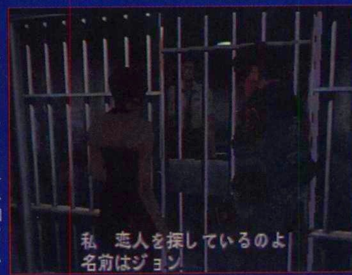
エイダと地下1階のさらに奥を探すと、留置所の中にいるベンと遭遇する。



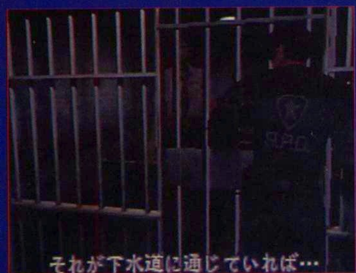

地下駐車場で、女性から銃口を向けられるが、すぐに人間だと分かってもらえる。



彼女＝エイダ・ウォンは、行方不明になった恋人のジョンを探している。



ベンは、ジョンのことを何か知っているらしい。エイダは尋ねてみるが……。



下水道に出られれば、この警察署から脱出することができるのだろうか。

警察署B1

留置所のベン

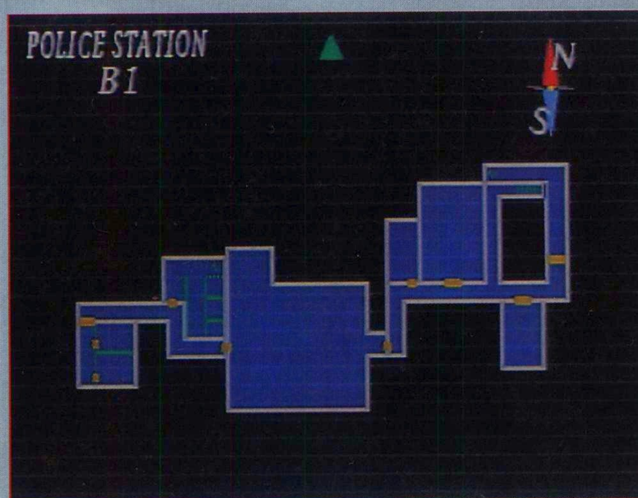


留置所にいるベンは記者で、今回の事件のことをあれこれと嗅ぎ回っており、恋人ジョンを想うエイダは、彼のことを捜していた。留置所へは、身の安全のために自ら入っているそうだ。

アイテムを残しておけば2回目のプレイが楽に？

ここまでは、見つけたアイテムはどんどん取ってきたが、地下1階の武器庫のロッカーを開けると、下の写真のようなメッセージが飛び込んできた。このメッセージはクレアでプレイしても出される。レオン、クレアの1回目をクリアして、2回目にキャラチェンジした時に関わってくるのだろうか。





地下1階はレオンとクレアでは展開が大きく異なる。レオンがエイダやベンに遭遇するなどイベントが豊富なのに対し、クレアはこれといったイベントは発生しない。もっとも、やるべきことは多い。地下1階の武器庫からは強力な武器や弾薬が手に入れられるし、その武器庫に入るためのカードキーもここにある。また、下水処理場へは地下1階から入ることになるのだ。

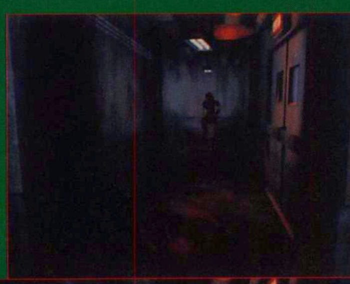
クレア

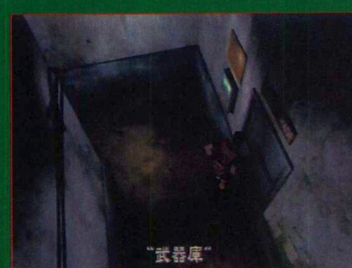
重要なイベントはないがやるべきことは多い

イベント満載のレオンに対し、クレアはアイテムの入手が中心になるステージ。もっとも、ここにも重要なアイテムが多い。

地下1階を奥まで進んでいかないと、次なるステージの下水処理場に進むことができないので、ゾンビに注意しつつ、くまなく探索したいところだ。


地下1階の奥のほうへと進んでいってみよう。不気味だが……。


地下1階にもリッカーは登場するが、いきなりは現れないかも……。

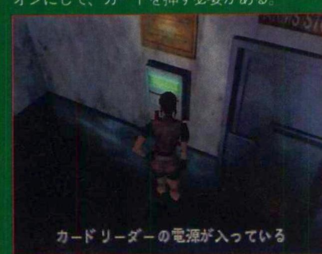


地下1階の武器庫は、カードリーダーの電源をオンにして、カードを挿す必要がある。

すると、マンホールを発見。フタが開いており、ハシゴが下に続いている。下りるかどうかを聞かれるが、ここで躊躇していては、物語を進めることができなくなってしまう。

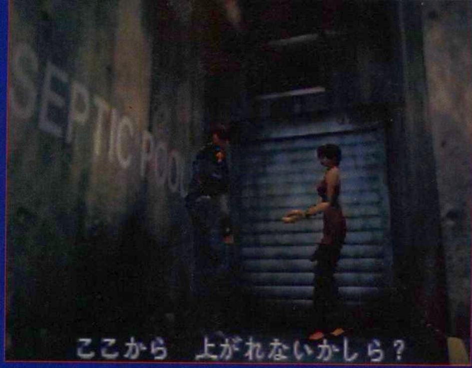






レオン
エイダと再会しキャラクターチェンジ

下水処理場に下りると、いきなり巨大グモと遭遇するはめになる。下りる前に、状態と装備はチェックしておきたいところ。その後、エイダと再会し、プレイヤーキャラがエイダに代わるという、画期的なイベントが発生する。今後、どう展開していくのだろうか。



下水処理場を奥に進んでいくと、シャッターの前でエイダに再会。シャッターの上から向こう側に行けそうだ。



エイダのアイテム。ハンドガンを所有しており、ゾンビとの戦闘も可能だ。



巨大グモ登場。壁や天井を這い回れるだけに、方向キーで銃口を変える必要がある。また、毒による攻撃は強力なので、やられる前に倒したいところ。

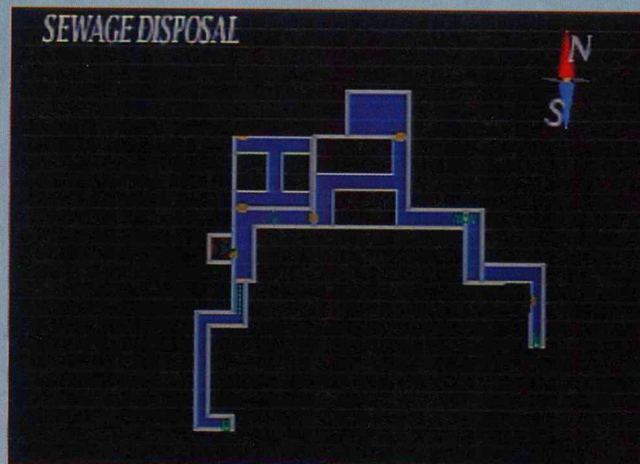


エイダを肩車して、エイダを上らせる。エイダの姿がシャッターの向こうへと消えていき、キャラクターチェンジ。



ゾンビ犬もこのとおり、銃撃によって撃退することができる。この後の展開は、どうなるのだろうか。

下水処理場



下水処理場では、キャラクターチェンジという画期的なことが起こる。レオンはエイダに、クレアはシェリーに、プレイヤーキャラが変わるのだ。物語を進めるうえで、彼女たちの行動はとても重要になる。また巨大グモなど新たな敵も、その姿を徐々に現しはじめる。警察署内で入れない部屋へのカギは、この下水処理場で入手することになるから注意しよう。

警察署3F

左のマップを見てのとおり、警察署3階はとても狭い。イベントはなく、謎解きやアイテムも限られている。それでも、警察署脱出に必要なアイテムは、このフロアの謎を解かないと得ることができない。





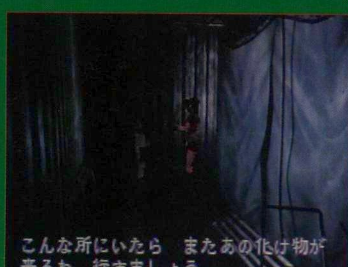
小部屋に行くためには、この階段を降ろす必要がある。そのためには、あるアイテムで、何かをしなければならない。



警察署3階からさらに上の小部屋に、この装置がある。これを動かすためには、あるアイテムが必要なのだが…。

クレア
シェリーと再会しキャラクターチェンジ

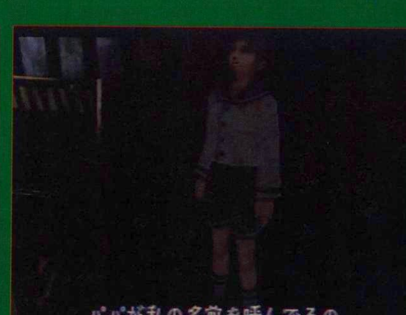
クレアもレオン同様、下水処理場に下りていくのだが、そのルートはレオンと正反対になる。また、レオンは地下1階でのイベントを経ないとここには下りてこられないが、クレアはその必要もない。そして、レオンと同じくシェリーと再会して、プレイヤーキャラがシェリーに代わるというイベントを経験する。ただ、武器を持っているエイダに対して、まだ子供のシェリーは丸腰という点が大きく違うが。

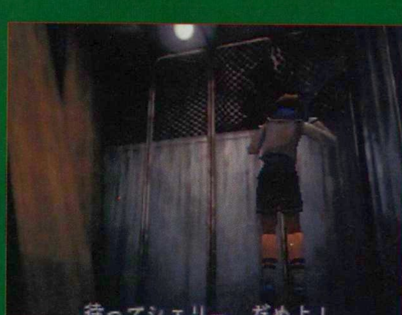


クレアは無事シェリーと再会するが、シェリーは「パパが呼んでいる」と、フェンスを越えていってしまう。

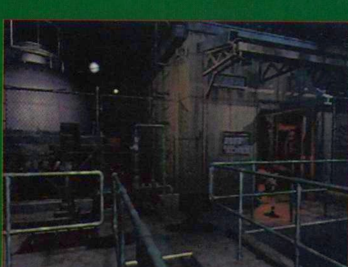


シェリーのアイテム。これだけ貧弱な装備で、よく生きてこられたものだ。



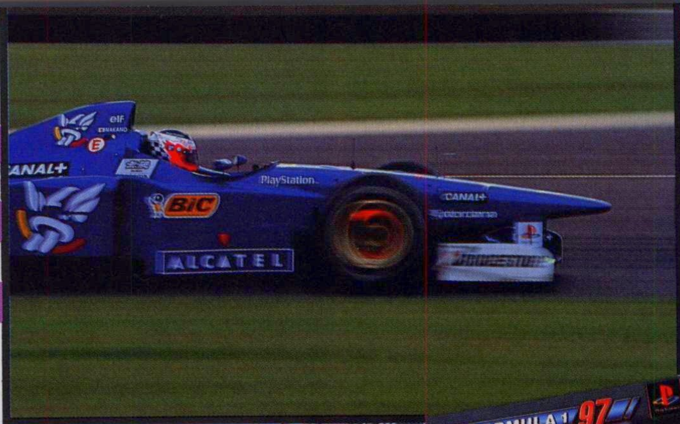


これといった武器を持たないシェリーは、敵からは逃げるしか手がない。

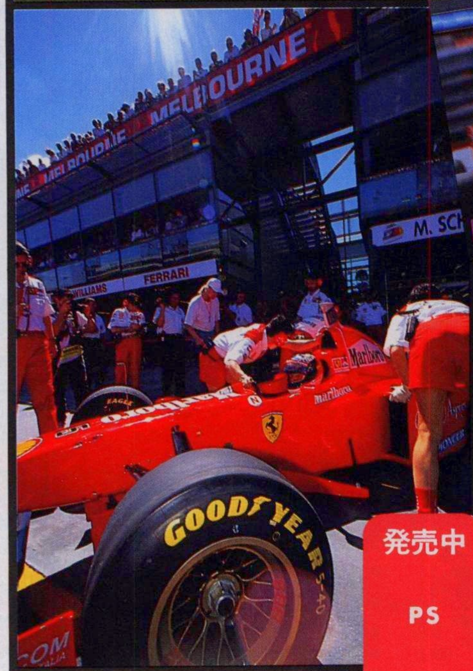


祝「FORMULA1 97」発売！

おさらい＋特別企画＋隠しで歓迎！











発売中

PS

FORMULA 1 97

ソニー・コンピュータエンタテインメント 5800円

レース CD-ROM

1〜2人プレイ／メモリーカード対応／ネジコン対応／アナログコントローラ対応

「FORMULA 1 97」が、無事発売された。今回は、その発売を歓迎、ゲーム内容をおさらいするとともに、発売記念特別企画、そして、隠し要素を盛り込んでお贈りすることにしよう！

発売延期も内容に変わりなし！

本作も発売後1カ月弱を経過しているということで、すでにシリーズチャンピオンに輝いている人もいることだろう。そして、発売延期により内容が変わってしまっているのでは？　と考えているかもしれない。実名でないドライバーがいるとか。

でも、安心してほしい。発売延期による内容の変更は、特に感じられない。実名でないドライバーがいるのは、当初のROMでもそうだったのだから。これが原因で発売延期になったわけではなく、みなさん、ご存知のとおり、開発元のPSYGNOSISとF1の統括団体であるFOAとの契約の遅れがその理由だ。

さて、今回は、まだプレイしていない人に向けては「グランプリモード」と「アーケードモード」のおさらいを、既にプレイ中の人に向けては鈴鹿の攻略を兼ねた特別企画を、既にプレイし終えてしまった人に向けては再び楽しむための隠し要素を、お届けすることにしよう。今回の記事を参考に、さらなるベストラップにチャレンジしてくれ。



発売延期になっても、内容は変わっていないので安心してほしい。

1997年F1ドライバーズランキング

順	ドライバー	シャシー	得点
1	J.ビルヌーブ	ウイリアムズ	81
—	M.シューマッハ	フェラーリ	(78)
2	H-H.フレンツェン	ウイリアムズ	42
3	D.クルサード	マクラーレン	36
4	J.アレジ	ベネトン	36
5	G.ベルガー	ベネトン	27
6	M.ハッキネン	マクラーレン	27
7	E.アーバイン	フェラーリ	24
8	G.フィジケラ	ジョーダン	20
9	O.パニス	プロスト	16
10	J.ハーバート	ザウバー	15
11	R.シューマッハ	ジョーダン	13
12	D.ヒル	アロウズ	7
13	R.バリチェッロ	スチュワート	6
14	A.ブルツ	ベネトン	4
15	J.トゥルーリ	ミナルディ	3
16	M.サロ	ティレル	2
17	P.ディニス	アロウズ	2
18	中野信治	プロスト	2
19	N.ラリーニ	ザウバー	1
—	J.マグヌッセン	スチュワート	0
—	J.フェルスタッペン	ティレル	0
—	G.モルビデッリ	ザウバー	0
—	N.フォンタナ	ザウバー	0
—	片山右京	ミナルディ	0
—	T.マルケス	ミナルディ	0
—	V.ソスピーリ	ローラ	—
—	R.ロセット	ローラ	—

注：M・シューマッハは順位剝奪

1997年F1コンストラクターズランキング

順	コンストラクター	得点
1	ウイリアムズ・ルノー	123
2	フェラーリ	102
3	ベネトン・ルノー	67
4	マクラーレン・メルセデスベンツ	63
5	ジョーダン・プジョー	33
6	プロスト・無限	21
7	ザウバー・ペトロナス	16
8	アロウズ・ヤマハ	9
9	スチュワート・フォード	6
10	ティレル・フォード	2
—	ミナルディ・ハート	0
—	ローラ・フォード	—

今月の注目作!!

★FORMULA1 97

これが全18コース

本作では、97年にF1が開催された17コースと、開催が予定されていた1コースの計18コースが完璧に再現されている。全コース、新たにモデリングされており、その再現度の高さはF1ドライバーすらも認めるところ。そして、この18コースは、両方のモードで走ることができる。そこで、その18コースを開催順に簡単に紹介していこう。コース図の下のデータは、97年の実際のリザルトを掲載している。最速ラップ、予選1位のラップも併せて掲載しているので、セッティングの際の参考にしてほしい。セッティング次第で、走りにかなりの違いが出てくるので、最高のセッティングを見つけ出そう。なお、モナコの決勝は雨だった。

1 オーストラリアGP



5.302km×58周＝307.516km
1 D.クルサード(マクラーレン)
2 M.シューマッハ(フェラーリ)
3 M.ハッキネン(マクラーレン)
4 G.ベルガー(ベネトン)
5 O.パニス(プロスト)
6 N.ラリーニ(ザウバー)
最速ラップ：210.710km/h
予選1位　：213.577km/h

2 ブラジルGP



4.292km×72周＝309.024km
1 J.ビルヌーブ(ウイリアムズ)
2 G.ベルガー(ベネトン)
3 O.パニス(プロスト)
4 M.ハッキネン(マクラーレン)
5 M.シューマッハ(フェラーリ)
6 J.アレジ(ベネトン)
最速ラップ：197.089km/h
予選1位　：203.294km/h

3 アルゼンチンGP



4.259km×72周＝306.648km
1 J.ビルヌーブ(ウイリアムズ)
2 E.アーバイン(フェラーリ)
3 R.シューマッハ(ジョーダン)
4 J.ハーバード(ザウバー)
5 M.ハッキネン(マクラーレン)
6 G.ベルガー(ベネトン)
最速ラップ：174.269km/h
予選1位　：181.506km/h

グランプリモード



この視点でプレイできるのは、このモードだけ。かなり気分が出るので、コースを覚えたら、この視点でプレイするようにしたい。



1997F1をくまなく再現

本作のメインとなるのが、「グランプリモード」だ。97年のF1をくまなく再現。全11チーム22人のドライバーで、全18戦を戦えるのはもちろんのこと、好みの1戦だけを極めるといったことも可能だ。マシンは、それぞれのディテールからエンジン音、性能までもが忠実に再現されており、選択したチーム、ドライバーに応じた戦い方を楽しむことができるというわけだ。最初はトップチームでプレイし、慣れてきたら好きなチーム&ドライバーで楽しむのもいい。

多彩な設定で楽しみ方いろいろ

このモードはリアルさを追求しているため、コースやマシンの挙動に慣れるまではかなり難しい。そこで、多彩な設定を縦横無尽に使いこなすようにしたいところ。まず、「ゲーム設定」で、難易度やアシストなどの機能をやさしめに設定し、慣れてきたら徐々に難しくするようにしていくといい。また、「セッティング」次第でマシンのスピード、挙動にかなりの違いが出てくるので、コースごとにいろいろと試してみよう。やり始めると、はまってくるはずだ。



ライン取り、ブレーキングポイントもかなり重要。走り込んで覚えるしかない。



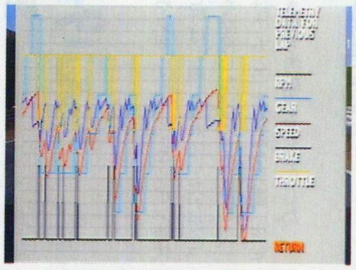
「旗」の設定をオンにすると、ラフな走りは御法度。すぐに失格になってしまうだろう。



レース距離を長めに設定すると、ピットワークも重要になってくる。ピットでは、写真の4項目を行うことができる。よ～く考えよう。



セッティング次第で走りが変わる。練習で少しいじっては走る、ということを繰り返すことが勝利につながる。



練習中に限り、テレメトリーが見られる。見方は難しいが、実際のレースでは当然のごとく活用されているもの。

チーム&ドライバー紹介

本作では、97年にF1に参戦した全11チーム&22人のドライバーがラインナップされている。前作ではシーズン途中でスポット参戦したドライバーなども加えられていたが、本作では開幕時にシートを得ていたドライバーのみとなっている。また、開幕戦のみにエントリーしたローラ・フォードも外されている。さて、ここでは、そのチーム&ドライバーを紹介していくわけだが、単なる紹介では面白くないので、私が知っているちょっとしたエピソードや意外な事実なども盛り込みつつ、お話していこうと思う。楽しみながら読んでいってもらえれば幸いだ。

アロウズ

ヤマハV10
1 デーモン・ヒル
2 ペドロ・ディニス



ヤマハというとトヨタのスポーツカーのエンジンを作っていたことで知られるが、4輪レースへの参戦は80年代半ばの国内F2とGCからと歴史も長い。当時、星野一義&ホンダvs鈴木亜久里&ヤマハの戦いは熱かった。

ウイリアムズ

ルノーV10
3 ジャック・ビルヌーブ
4 ハインツ・H・フレンツェン



フレンツェンは93年、全日本F3000に参戦していたが、その最終戦・鈴鹿のゴール直後の1コーナーでファンにお別れのスピンターンを披露。パドックでも向こうからニコッとあいさつするなど、本当にいいやつなのだ。

4 サンマリノGP



4.930km×62周＝305.660km
1 H-H.フレンツェン(ウイリアムズ)
2 M.シューマッハ(フェラーリ)
3 E.アーバイン(フェラーリ)
4 G.フィジケラ(ジョーダン)
5 J.アレジ(ベネトン)
6 M.ハッキネン(マクラーレン)
最速ラップ：207.503km/h
予選1位　：213.053km/h

5 モナコGP



3.367km×62周＝208.754km
1 M.シューマッハ(フェラーリ)
2 R.バリチェロ(スチュワート)
3 E.アーバイン(フェラーリ)
4 O.パニス(プロスト)
5 M.サロ(ティレル)
6 G.フィジケラ(ジョーダン)
最速ラップ：154.924km/h
予選1位　：106.937km/h

6 スペインGP



4.728km×64周＝302.592km
1 J.ビルヌーブ(ウイリアムズ)
2 O.パニス(プロスト)
3 J.アレジ(ベネトン)
4 M.シューマッハ(フェラーリ)
5 J.ハーバート(ザウバー)
6 D.クルサード(マクラーレン)
最速ラップ：206.960km/h
予選1位　：222.421km/h

7 カナダGP



4.421km×54周＝238.734km
1 M.シューマッハ(フェラーリ)
2 J.アレジ(ベネトン)
3 G.フィジケラ(ジョーダン)
4 H-H.フレンツェン(ウイリアムズ)
5 J.ハーバート(ザウバー)
6 中野信治(プロスト)
最速ラップ：199.856km/h
予選1位　：203.797km/h

8 フランスGP



4.250km×72周＝306.000km
1 M.シューマッハ(フェラーリ)
2 H-H.フレンツェン(ウイリアムズ)
3 E.アーバイン(フェラーリ)
4 J.ビルヌーブ(ウイリアムズ)
5 J.アレジ(ベネトン)
6 R.シューマッハ(ジョーダン)
最速ラップ：196.380km/h
予選1位　：205.236km/h

「FORMULA1 97」発売記念特別企画

信ちゃんを鈴鹿で勝たせよう！

97年、待望のF1ドライバーとなった中野信治だが、プロスト・無限では本来のポテンシャルを存分に発揮することができず、わずか2ポイントを挙げるにとどまってしまった。98年、プロスト残留の線は消え、残されたミナルディのシート獲得も困難な状況だ。全日本F3やフォーミュラ・ニッポン時代には、〝信ちゃん〟と呼ばれ親しまれていただけに、なんとか事態の好転を期待したいところ。そこで、せめてゲームの中だけでもと、本企画を発案。併せて鈴鹿の攻め方、抜き方も考証することにした。

予選・鈴鹿はこう攻める

1～2コーナー

セッティングは、タイヤがスリックでソフト、サスペンションが50%、ブレーキが26mm、ダウンフォースは前後50にしている。さて、1コーナーは6速全開では無理。ブレーキングし、2コーナーは3速で。



S字～逆バンク

ここをひとつのパートと考え、アクセルのオンオフで、2～3速を維持しながら走る。





デグナー

デグナーの進入は、軽くブレーキングして縁石ギリギリを通る。そして、デグナーの脱出は、縁石をわずかにカット。ここで前車をインから抜いてもいい。





デグナーの脱出では、2速までシフトダウンしよう。

ヘアピン～スプーン

ヘアピンの進入は、早めにブレーキングし、頂点から全開。スプーン進入時は6速になっているはずだが、2速までシフトダウンしてスプーンを脱出する。





西ストレート～130R

西ストレートエンドでは、6速まで達しているはず。130Rへの進入に備えて、できるだけアウトに寄っておく。そして、130Rはインの縁石ピッタリに寄せる。かすかに縁石に乗ってしまっても構わない。セッティング、ラインどり次第では、6速全開でもらくらく曲がれるので、チャレンジしよう。





130Rを6速全開で曲がってもこのとおり。アウト側の縁石から、はるか遠いところを走っているのだ。

シケイン

シケインのブレーキング位置が決まらない人がいると思うが、実はコースではなく、観客席で判断するのだ。左の写真の左上を見てもらいたいのだが、観客席後ろのフェンスの横に青空がチラッと覗いている。プロストでこのセッティングを施した場合、これがブレーキング位置になる。



予選6位

さて、こうして鈴鹿を攻めた結果、信ちゃんは予選6位をゲット。トップのM.シューマッハから0秒791差なのだから、悪くない。これで決勝の表彰台も見えてきた。ちなみに、難易度はNOVICEに設定していた。なお、現実には、中野信治は予選15位となっている。



フェラーリ

フェラーリV10
5 ミハエル・シューマッハ
6 エディー・アーバイン



日本でのレース歴が長いアーバイン。鈴鹿でのF3000の予選日の夕食時、1人だけ早く来て仲間のドライバーを待っていたり、秋深い折に住まいのホテル前でTシャツ1枚でヒルを待っていたりと、憎めない男だった。

ベネトン

ルノーV10
7 ジャン・アレジ
8 ゲルハルト・ベルガー



ベネトンに長らく在籍したM.シューマッハ。90年、インターナショナルF3リーグに来日、マカオGPに続きあっさり優勝してしまう。当時のプログラムには、ミハエル・シュマッヒャーとなっており、昔日の感がある。

マクラーレン

メルセデスベンツV10
9 ミカ・ハッキネン
10 デビッド・クルサード



ハッキネンも、90年のインターナショナルF3リーグに参戦。スタート直後の事故に巻き込まれ決勝選抜トーナメントで敗退。マカオGPの雪辱はならなかった。ちなみに、クルサードも91、92年と出場、好成績を挙げた。

13 イタリアGP



5.770km×53周=305.810km
1 D.クルサード(マクラーレン)
2 J.アレジ(ベネトン)
3 H-H.フレンツェン(ウイリアムズ)
4 G.フィジケラ(ジョーダン)
5 J.ビルヌーブ(ウイリアムズ)
6 M.シューマッハ(フェラーリ)
最速ラップ：244.929km/h
予選1位　：250.295km/h

12 ベルギーGP



6.968km×44周=306.592km
1 M.シューマッハ(フェラーリ)
2 G.フィジケラ(ジョーダン)
3 H-H.フレンツェン(ウイリアムズ)
4 J.ハーバート(ザウバー)
5 J.ビルヌーブ(ウイリアムズ)
6 G.ベルガー(ベネトン)
最速ラップ：222.596km/h
予選1位　：229.189km/h

11 ハンガリーGP



3.968km×77周=305.536km
1 J.ビルヌーブ(ウイリアムズ)
2 D.ヒル(アロウズ)
3 J.ハーバート(ザウバー)
4 M.シューマッハ(フェラーリ)
5 R.シューマッハ(ジョーダン)
6 中野信治(プロスト)
最速ラップ：182.269km/h
予選1位　：191.300km/h

10 ドイツGP



6.823km×45周=307.035km
1 G.ベルガー(ベネトン)
2 M.シューマッハ(フェラーリ)
3 M.ハッキネン(マクラーレン)
4 J.トゥルーリ(ミナルディ)
5 R.シューマッハ(ジョーダン)
6 J.アレジ(ベネトン)
最速ラップ：232.278km/h
予選1位　：241.112km/h

9 イギリスGP



5.140km×59周=303.260km
1 J.ビルヌーブ(ウイリアムズ)
2 J.アレジ(ベネトン)
3 A.ブルツ(ベネトン)
4 D.クルサード(マクラーレン)
5 R.シューマッハ(ジョーダン)
6 D.ヒル(アロウズ)
最速ラップ：219.047km/h
予選1位　：226.770km/h

決勝・鈴鹿はここで抜く

6番手スタート



中野は予選で、堂々6番手をゲット。周りを、そうそうたる顔ぶれが取り囲んでいる。

中野は、予選で攻め、6番手という絶好位からスタート。さすがにここではいったんポジションダウンも、すぐに回復。1周目から、果敢な走りを見せ、西コースでポジションアップ。1周目の直線を4番手で通過する。その勢いはとどまらず、2周目のダンロップ～シケイン、ヘアピン～スプーンと順位を上げ、スプーンでは早くもトップに。直後、M・シューマッハに交わされるが、すぐに抜き返し、その後は独走劇。見事、97年のうっぷんを晴らした！

1周目直線で4番手



1周目で早くも4番手にジャンプアップ。大観衆の声援がこだましてきそうだ。

2周目でトップに！



2周目のスプーンで、トップのウイリアムズを早くも捕らえてレースをリード！



やはり、1位は気分爽快。2位のM.シューマッハに大差。Noviceでは簡単すぎた？

栄光のゴール！



ダンロップ～デグナー

鈴鹿の抜きどころは、ここで解説しよう。ダンロップをインベタで立ち上がると、デグナー進入までに交わせる。ダンロップ脱出速度を上げたい。



ヘアピン～スプーン

ヘアピンも立ち上がりを優先すると、スプーン進入までで、気持ちいいように加速してくれる。コースからはみ出さないように、左、右、左と抜く。



スプーン～130R

スプーン立ち上がりでインから抜ける。西ストレート終盤は、下位のチーム相手なら抜けるはず。鈴鹿のセッティングは、このパートに合わせる。



130R～シケイン

130Rを5～6速で抜けられたら、シケイン進入までに楽に交わせる。勝負どころなら、シケインの飛び込みで抜くというのもOKだ。



ザウバー

ペトロナスV10
16ジョニー・ハーバート
17ニコラ・ラリーニ



天才ハーバートも、日本でのレース経験が長い。印象深いのは、ル・マン優勝直後の国内耐久。マツダに乗る彼は、クラッシュしたドライバー救出のため、マシンを止めて駆け寄ったのだ。レースは継続中だったのにだ。

プロスト

無限V10
14オリビエ・パニス
15中野信治



中野信治のドライバー人生は、まさに七転び八起き。11歳からカートを始め、10代で海外遠征。21歳で全日本F3000に乗るも低迷してF3に逆戻り。F1も同じ道をたどりそうだが、F1カムバックも間違いあるまい。

ジョーダン

プジョーV10
11ラルフ・シューマッハ
12ジャンカルロ・フィジケラ



R.シューマッハは、フォーミュラ・ニッポン初代チャンピオン。タイヤテストやピットウォークの際には、ファンのサインや写真に丁寧に応じていた。こういった機会に、未来のF1ドライバーのサインや写真を集めよう。

17 ヨーロッパGP



4.428km×69周=305.532km
1 M.ハッキネン(マクラーレン)
2 D.クルサード(マクラーレン)
3 J.ビルヌーブ(ウイリアムズ)
4 G.ベルガー(ベネトン)
5 E.アーバイン(フェラーリ)
6 H-H.フレンツェン(ウイリアムズ)
最速ラップ：191.745km/h
予選1位　：196.625km/h

0 エストリル



4.360km×70周=303.200km

エストリルでは、84年から13年連続でF1が開催されていたが、老朽化のためにコース施設が不十分という判断を下されて、カレンダーに組み込まれながら開催が見送られた。だが、ゲームの中では、幻の第17戦として存在している。

16 日本GP



5.864km×53周=310.792km
1 M.シューマッハ(フェラーリ)
2 H-H.フレンツェン(ウイリアムズ)
3 E.アーバイン(フェラーリ)
4 M.ハッキネン(マクラーレン)
5 J.アレジ(ベネトン)
6 J.ハーバート(ザウバー)
最速ラップ：213.361km/h
予選1位　：219.737km/h

15 ルクセンブルクGP



4.556km×67周=305.252km
1 J.ビルヌーブ(ウイリアムズ)
2 J.アレジ(ベネトン)
3 H-H.フレンツェン(ウイリアムズ)
4 G.ベルガー(ベネトン)
5 P.ディニス(アロウズ)
6 O.パニス(プロスト)
最速ラップ：208.128km/h
予選1位　：214.114km/h

14 オーストリアGP



4.319km×71周=306.649km
1 J.ビルヌーブ(ウイリアムズ)
2 D.クルサード(マクラーレン)
3 H-H.フレンツェン(ウイリアムズ)
4 G.フィジケラ(ジョーダン)
5 R.シューマッハ(ジョーダン)
6 M.シューマッハ(フェラーリ)
最速ラップ：216.709km/h
予選1位　：221.364km/h

アーケードモード



2P対戦は、「グランプリモード」でも可能だが、やはり、お気楽な「アーケードモード」がいいだろう。盛り上がること請け合いだ。



オフロード走行もドリフトもOK

「アーケードモード」は、「グランプリモード」の繊細さとは異なり、どんな走りをしたってOK。オフロード走行をしたってスピンすることはないし、ドリフトだってやり放題なのだ。しかも、マシンをガンガンぶっつけようが、宙を舞おうが、一切おかまいなし。とにかく爽快に走りたいのなら、このモードがおススメだ。このモードでは、6位までに入賞してポイントを重ねることで、走れるサーキットが増えていくというシステムを採っている。

でも走行ラインはよ〜く考えたい

また、このモードでは、マシンにセッティングを施すことができない。下のチーム紹介に載せている写真が、このモードの車種選択画面で、左下の能力がそのまま適用される。もっとも、走り方次第で、その不足分を補うことは可能だ。いくらこのモードが破天荒だといっても、コース上を走っているほうが速い。つまり、ブレーキングやドリフトのテクニックが要求されるわけで、このモードなりの走り方をしなければならないわけだ。そうすれば、タイムも縮む。



ドリフトだってOK。というよりも、ドリフトができないと、勝つのは難しいだろう。



オフロード走行もできる。ただし、明らかにメリットがある時以外はコース上を走ろう。



オンロードとオフロードで、どれぐらいの違いがあるか。鈴鹿のストレートエンドで検証してみた。写真ではスピードがよく分からないが、100km/hぐらいの差はある。やはり、オフロード走行は、極力避けたほうがいい。





2P対戦では、縦分割画面と横分割画面が選べる。コースを熟知しているなら、相手が見やすい横分割画面を選ぶといいだろう。

スチュワート

フォードV10
22 ルーベンス・バリチェロ
23 ヤン・マグヌッセン



セナ・プロ世代は知らないだろうが、ジャッキー・スチュワートの速さと堅実さを兼ね備えた走りは印象的。共同経営する息子のポール・スチュワートも、国際F3000でそこそこ速かっただけに、自チームで走れば……。

ミナルディ

ハートV8
20 片山右京
21 ヤルノ・トゥルーリ



右京は、F1デビュー前は、荒削りながら速いという印象だったが、堅実なドライバーになった。来年は、CART進出が予想されるが、今シーズンは、全日本GT選手権でその走りが見られるかも。国内情報に注目だ。

ティレル

フォードV8
18 ヨス・フェルスタッペン
19 ミカ・サロ



サロの日本でのレース歴は4年。5ZIGEN所属で、F3000中心に、グループAでカローラを走らせたりもした。都内で1人暮らしをしており、話しかけやすい気さくなドライバーの一人。ユーモア精神も豊富だ。

★FORMULA1 97

隠し要素

隠し4コースは走りがいあり



今回の隠し要素の中で、最も注目されるのがコレ。60年代のＦ１とは恐れ入った。

前作で存在した隠し要素が、本作でもしっかりと用意されている。すでにプレイし終えたという人も、再度ソフトを引っ張り出して、再びチャレンジしてみよう。中でも、隠しの4コースは、いずれも走りがいのあるものばかりだから、けっこうな時間、楽しめること間違いなし。

さて、前作では、隠し要素を出現させるためにコマンド入力をしていたが、本作では、下の写真にあるように、「グランプリモード」のドライバー選択画面の「エディットドライバー」で文字入力していくというものになっている。

ここで、それぞれの項目で紹介しているコードを入力していくわけだ。その際の注意点としては、以下のことが挙げられる。まず、写真のように上下に分けること。そして、文字数が多い時は、段の最後の文字から順に削っていくことだ。ちなみに、ZとAの間にスペースがあるので、それを入れればOKだ。



隠し4コース共通コマンド BILLY BONUS

アディア





逆から読めばアイダ。つまり、TIサーキット英田のことだ。前作では入っていたが、本作では入っていないため、こうした形での登場となった。もっとも、ミラーコース化されてしまっている。個人的には、本来のコースのままで出してくれたほうが嬉しかったのだが。

エディアレーダ





これも、逆から読めばアデレード。95年までは、オーストラリアＧＰとして開催されていた市街地コースだ。ずっと最終戦として開催され、味のあるコースだったが、ここもミラー化されてしまっている。やはり、順走できないのは寂しいところ。もちろん、市街地コースだけに、雰囲気はある。

スナップ





コース図を見れば分かるように、前作にあったボーナスコースだ。ここもミラーコース化されてしまっているが、もとが実在しないコースだけに、前記2コースに比べると違和感はそれほどでもない。激しいアップダウンとバラエティに富んだコーナーは、ジェットコースター感覚で楽しめる。

シックスティーズ





逆から読む…必要はない。名前のとおり60年代のＦ１を再現したものので、コースはシルバーストン。マシンも、60年代仕様のものになっている。さらにすごいのが、画面が白黒になり、ノイズまで入っている点だ。もっとも、ドライバー、マシン性能に関しては、現代のそれになっている。

CATS DOGS



写真を見ると雨が降っているようだが、実は降っているのは雨ではなくカエルなのである。もっとも、ただ降っているだけで、何の影響もない。注意したいのは、天候を雨かバリアブルにしないと起こらないという点。

LITTLE WEELZ



タイヤが巨大化するという、前作にも存在したもの。やはり、マシン性能に及ぼす影響はない。また、コースが見づらく、プレイしにくくなるという欠点がある。あくまでも、余興程度に楽しむものだろう。

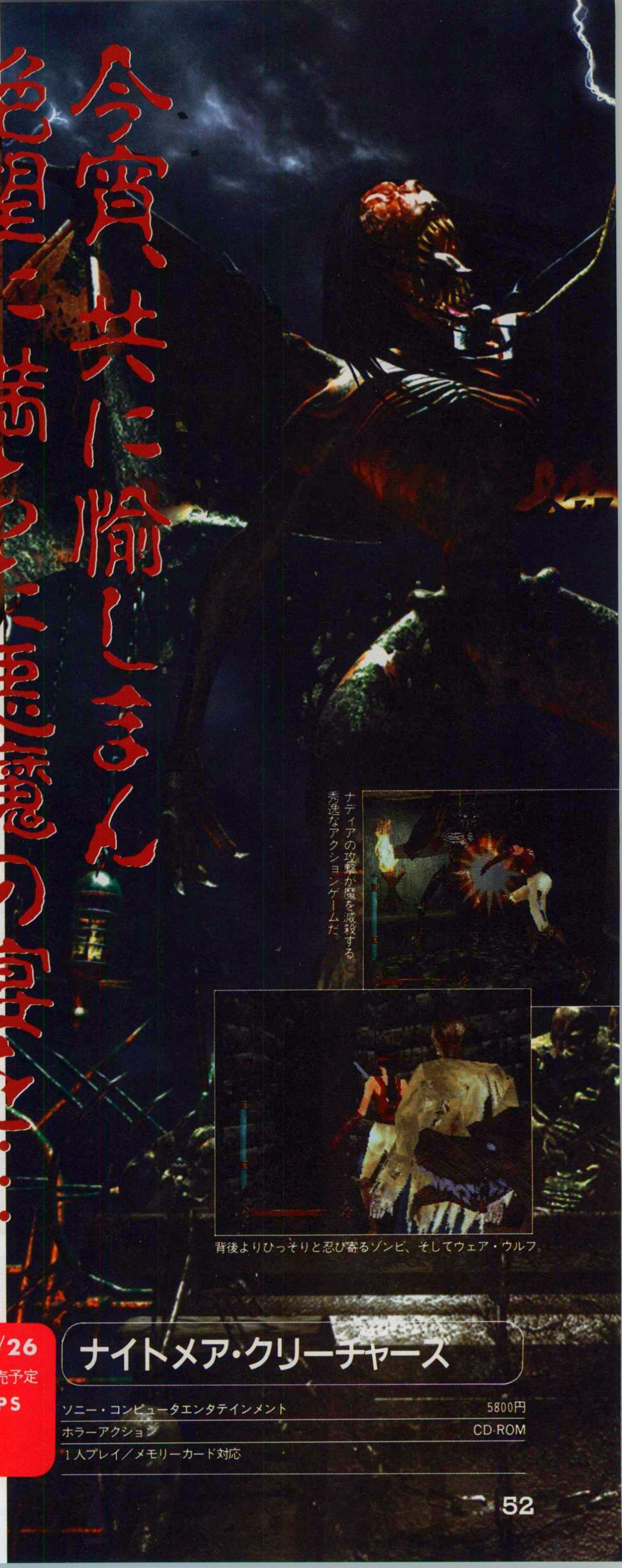
ZOOM LENSE



8ビット時代に逆戻りしたかのような、真上から見下ろした視点に固定されるというもの。もっとも、ゲーム自体は「グランプリモード」のそれなので、勝つのはもちろん、完走することすら困難（面倒？）だろう。

LONDON

今宵、共に愉しまん 絶望に満ちた悪魔の宴を……



漆黒の闇がもたらす真の恐怖と

人間が恐怖の感情を抱くとき、そこには必ず対象となる"もの"が存在する。人、獣、物……それは個人が重ねてきた人生によって違うかもしれない。しかし人間が本能として恐怖する、共通の対象がある。暗く覆われた空間――闇。

「ナイトメア・クリーチャーズ」は、ほかのゲームと比べて圧倒的に画面が暗い。19世紀、ロンドン。確かに照明が現代ほどふんだんにある時代ではない。けれど黒を基調とする、ともすれば見にくいほどの理由はそれだけなのだろうか。

この作品には恐怖を感じさせる要素が数多くある。おどろおどろしい風貌を持つ化け物。いかにも何者かが潜んでいそうな物陰。じっとりとした閉塞感をかもし出す細く、狭い通路。そしてそれらを自然に包み込む洋館や教会、墓地などの場所……。これらの"もの"は、明らかに制作者によって意図的に配置されている。

うがった見方であることは百も承知だ。だが、これだけ世にゲームと名のつく作品が氾濫しているなか、何を基準に買う物を選んだらよいのか。

ホラーを謳う作品は、数年前に比べて絶対的に増えてきた。そしてまた、そういった作品を求める声も。そのなかにはプレイステーションが取り込んだライトユーザー、これまでは映画で恐怖していた人々がいる。

演出だけなら映画にかなわない。でも、闇と邪悪に覆われた、西洋の街を歩く恐怖はゲームでしか味わえないだろう。映画に、ドラマに、あるいはほかのゲームがもたらした恐怖の虜になったすべての人に言う。

この作品は、恐ろしい――。

ナディアの攻撃が魔を滅殺する秀逸なアクションゲームだ。

背後よりひっそりと忍び寄るゾンビ、そしてウェア・ウルフ。

THE LEADING ACTORS
2人の主人公キャラクター



英国正教会に名を連ねる高名な神父。また、神秘学の専門家として各地を旅して悪霊を退治する裏の顔も持つ。

IGNATIUS BLACKWORD
イグネィシャス・ブラックワード

ナディア・フォートスミス
NADIA FORTSMITH

著名な歴史家の父を持つ若き美女。ヘカテ協会による研究の犠牲になった父の敵を討つため旅立つ。

2/26
発売予定
PS

ナイトメア・クリーチャーズ

ソニー・コンピュータエンタテインメント	5800円
ホラーアクション	CD-ROM
1人プレイ／メモリーカード対応	

今月の注目作！ ★ナイトメア・クリーチャーズ

それは一通の手紙から始まった……

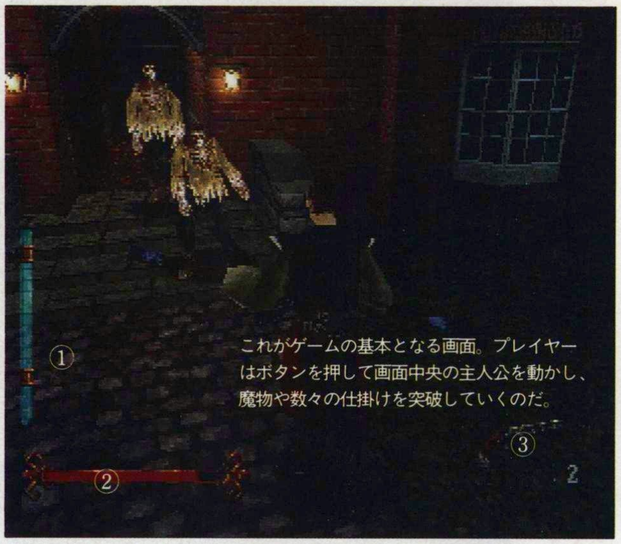
西暦1834年、アメリカ――。
高名な歴史家にして、生物学、免疫学の権威であるジャン・フォートスミス教授。ある日、彼の元へ届けられた古ぼけた日記と一通の手紙。それは旧知の友人である英国正教会の神父、イグネイシャスからのものだった。
手紙の頼みどおりその“サミュエルの日記”、そしてヘカテ教会について調べる教授。悪戦苦闘の日々が続いたある夜、教授はついに重大な事実を発見し、イグネイシャスを呼び寄せる。しかし、約束の時刻に訪れたイグネイシャスの見たものは、変わり果てた教授の姿だった……。
瀕死の教授が最後に残した言葉“アダム・クロウリー”。人名と思われるその言葉を胸に刻み、イグネイシャスは復讐を決意する。その傍らには、志を同じくする教授の娘、ナディアの姿もあった。

HISTORICAL FACTS
サミュエルの日記 ロンドン大火災

サミュエル＝ピープス(1633～1703)。英国の政治家だが、歴史上では“日記”の作者として有名。ロンドン大火災をはじめ度重なる災害により歴史上の記録が大きく失われてしまった17世紀。当時の様子を克明に書き連ねた彼の日記は、当時の文化や習慣を知るうえで貴重な文献とされている。作品中での彼はその立場を少し変え、作家として秘密組織ヘカテ協会に参加。その恐ろしい“人間を超常の生物に変える”研究を記録した日記の作者としての役回りとなる。

ロンドン大火災(1666．9．1)。イギリスを突如として襲った大災害として、歴史にもその名を大きく残す。深夜、ロンドンブリッジ近くのパン屋で起きた出火は、強風にあおられ見る見るうちに拡大。やがてロンドンの8割を焼き尽くす大火災へと発展していった……。作品中ではこの災害を、人為的な事件として上手にまとめている。日記の作者のサミュエルが、自らの過ちに気づき計画の消滅を決意。教会のメンバーを地下墓地で焼き殺した事件を、この火災の発端としているのだ。

ゲームの中身はホラータッチの3Dアクションアドベンチャー



これがゲームの基本となる画面。プレイヤーはボタンを押して画面中央の主人公を動かし、魔物や数々の仕掛けを突破していくのだ。

画面の見方

① 主人公の恐怖感を表すセイラムゲージ。
② 主人公の生命力を表すライフゲージ。
③ 現在使用可能なアイテム。いつでも変更可能。

1 数々の仕掛けが待ち受ける


ステージ1の閉ざされた扉。別の場所にあるレバーを動かせば扉がオープン。先に進めるようになる。

仕掛けがもたらす魅力

本作が単なるアクションで終わらない部分がこれ。レバーを操作して扉を開く、隠し通路を見つけるといった要素が盛り込まれている。

2 魔物との壮絶な死闘


ゾンビやウェア・ウルフ、ガーゴイルなどの人外の魔物が襲い来る。プレイヤーの腕だけが頼りだ。

戦闘がもたらす魅力

モンスターにはそれぞれ攻撃パターンや弱点が用意されている。もっとも代表的な例が序盤からウヨウヨ出現するゾンビ。この魔物の生命力（？）は並外れており、倒しても倒しても時間が経つと復活してしまう。完全にとどめを刺すには胴体を真っ二つにするよりほかはない。ただボタンを押すだけではなく、相手によって攻撃法を変える必要があるだろう。



3 アイテムを使いこなす


アイテムはいかにもな場所に隠されていることが多い。

アイテムがもたらす魅力

木箱や物陰から見つかる数々のアイテム。主人公の孤独な戦いを助けてくれる心強い味方だ。たいていは戦闘で活躍するものが多いけど、使い方ひとつで仕掛けを作動させるスターターやトラップ代わりになることもある。


拳銃。ゾンビなどの頭を吹き飛ばすのに使うと効果的。


ライフゲージを回復させる光の玉。よく手に入る。

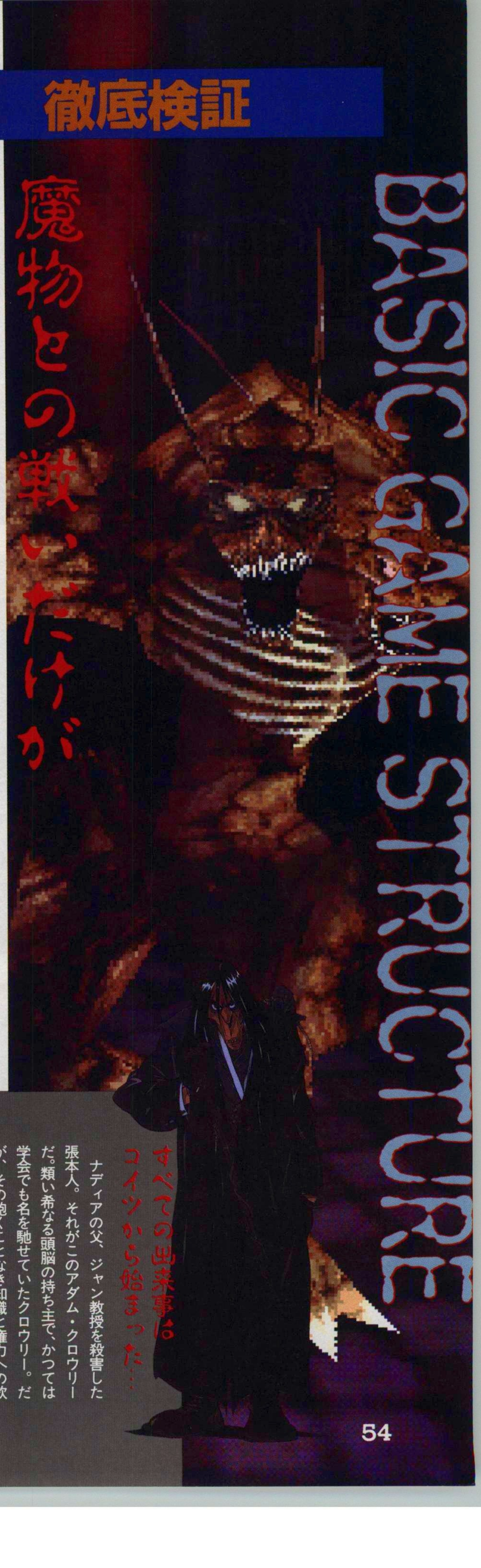
ゲームの基本的な進行と操作法などのシステムを 徹底検証

魔物との戦いだけがサバイバルのすべてではない

魔物を倒すことより生き残ることが大切

本作のゲーム進行の流れはいたってシンプル。イグネィシャスとナディア、2人の主人公からどちらかを選び、用意された全20ステージをクリアしていくだけ。途中に出現する魔物との戦いは避けられないのでアクション要素は強いが、敵を倒すことが目標ではない。いかに生き残り、先へ進んで行くか。それがこの世界で生きるただひとつの術だ。

キー操作
方向キー……移動
○ボタン……防御
×・□ボタン……攻撃
△ボタン……ジャンプ
L1・R1ボタン……左・右サイド移動



STEP 1

まずはどちらの主人公で始めるかを選ぶ。ライフゲージやジャンプ力などの能力的な差はないが、武器の違いからくるコンボ（連続攻撃）の違いはある。



×と□ボタンの組み合わせによって繰り出される連続攻撃。最初は技も少ないが、物語の進行とともに増える。

STEP 2

ステージが始まったらひたすら道を進んでいく。行く手にはモンスターが立ちふさがるので、攻撃して撃破しよう。ただしライフゲージの残りには十分注意。

STEP 3

途中で開かない扉や障害物に進路を妨げられることがある。こういうポイントはマップのどこかに解決策があるもの。別の場所を巡ってスイッチやアイテムなどを探してみよう。道が開けるはずだ。



STEP 4

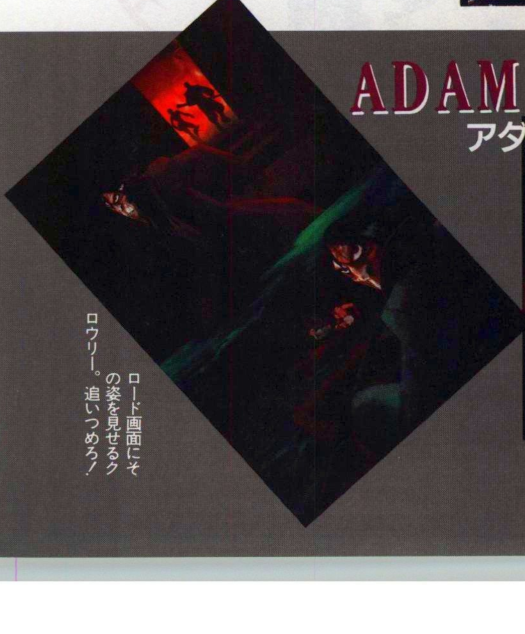
道に迷ってしまったときはセレクトボタンでマップ確認。今まで探索したところをオートマッピングで記録してくれる。



STEP 5

順調に探索を続けていくと数ステージに1回ボス・モンスターとの戦いがある。1体しか出現しないが、それでも充分強い難敵。こいつらは尋常な方法では倒せない。頭を使って解決策を考えよう。

ADAM CROWLEY
アダム・クロウリー



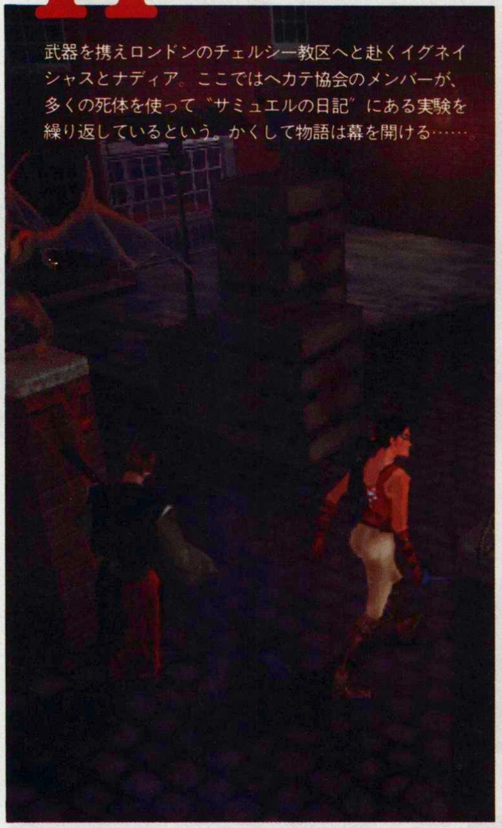
ロード画面にその姿を見せるクロウリー。追いつめろ!



すべての出来事はコイツから始まった…

ナディアの父、ジャン教授を殺害した張本人。それがこのアダム・クロウリーだ。類い希なる頭脳の持ち主で、かつては学会でも名を馳せていたクロウリー。だが、その飽くことなき知識と権力への欲が、ヘカテ協会への首謀者へと変貌させていった。強靭な魔物たちをすべるこの悪魔を、あなたは倒すことができるか!?

11ものステージを一挙大公開！



武器を携えロンドンのチェルシー教区へと赴くイグネイシャスとナディア。ここではヘカテ協会のメンバーが、多くの死体を使って"サミュエルの日記"にある実験を繰り返しているという。かくして物語は幕を開ける……



1 Chelsea

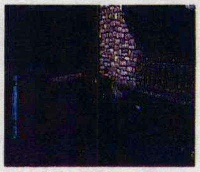
ヘカテ協会、狂気の実験室

ロンドンのチェルシー教区。そこはヘカテ協会のメンバーが人体実験を繰り返していた恐るべき場所だった。ジャン教授の残した最後の言葉、アダム・クロウリーなる人物。恩師を、父を殺された無念を晴らすため、2人の勇者が立ち上がる。

ワンポイント攻略

ゾンビ、ウェア・ウルフといった魔物が数多く登場するステージ。時間を置くと復活するゾンビには十分に注意したい。庭園に入る前の扉は、そのすぐ手前にある通路から仕掛けのスイッチがある部屋に行ける。





この隠されたスイッチが扉を開けるための装置。これを見つけなければ先に進めない。



2 Spitalfield

秘密の会合場所を目指して

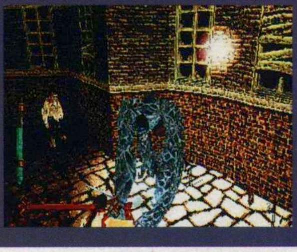
研究室のドアに張られた1枚のメモ。そこにはスピタルフィールドでの会合予定が書かれていた。アダム・クロウリーを追って、2人はチェルシー教区をあとにする。迷路のような街並みを、駆け抜けて行け！



クロウリーによって落とされた橋。落ちたら即死だ。

ワンポイント攻略

登場する敵に耐久力の高いドッカーが加わる。このゲームでは2体の敵に同時に襲われると非常に辛い。確実に倒していこう。



ドッカーを攻撃していくうちに新たな魔物が！　一旦後退して1体ずつ相手にしないと非常に危険だ。

3 Sewer Snake

スワー・スネイクとの死闘

通路の下水溝から突如として現れた大ヘビ。作中におけるボス・モンスターの一番手、スワー・スネイクだ。複数の頭を持ち業火を吐き出すその姿は、さながら伝説の怪物ヒドゥラ。なまじの防御など軽く蹴散らすこの巨大モンスターに勝つ方法は？



ワンポイント攻略

まともな攻撃ではスワー・スネイクにダメージを与えられない。まずは周りにある柱を切り倒して、間接攻撃を仕掛けよう。すべての柱でダメージを与えれば、通常攻撃も効くようになる。スワー・スネイクの攻撃パターンを読んで、かわしながら柱を倒せ。





GARGOYLE

ガーゴイル

岩のようにゴツゴツとした肌と小さな翼を背に持つ魔物。武器は長く伸びた鋭いツメで、素早い動きで攻撃してくる。かわすのはまさに至難の業だ。



6 Highgate Cemetery





白銀のフィールドを疾駆せよ

この戦いの発端ともなった〝サミュエルの日記〟。その作者が眠る墓地がこの場所だ。雪に覆われた大地が、怪物たちの血で染まる！

ワンポイント攻略
ガーゴイルとウェア・ウルフによる混成部隊が手強い。ジャンプ攻撃を多用すると楽になるかも。





WEREWOLF
ウェア・ウルフ

半獣半人のモンスター。ウルフの名からも分かるように、その外見は非常に狼に酷似。俊敏な動きで対象を撹乱、両腕のツメと鋭い牙による攻撃を加えてくる。

7 Hampsted Heath

平和な公園を覆う蜘蛛の巣

ロンドンの北西部にある広大な公園に逃げ込んだクロウリー。新種のモンスターをこの憩いの地に放ち、イグネィシャスたちを待ち受ける。初登場のモンスター、手強いスパイダーのいる第7ステージ。その無数の腕から繰り出す攻撃を凌ぎきれるか!?



ワンポイント攻略
ステージの最後にまみえる巨大なスパイダー。強そうに見えるが、一撃を決めれば後は連打で力押しして勝てるぞ。





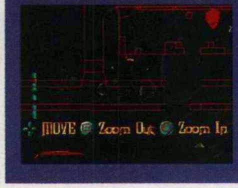
耐久力の高いドッカーはなかなか倒れない。完全に動かなくなるまで気を緩めないように。

4 Thames Tunnel

クロウリーを追ってトンネルへ

スワー・スネイクと戦っているスキに、マンホールへ逃走したクロウリー。イグネィシャスとナディアはただちにその姿を追った……。モンスターの攻撃もいよいよ厳しくなる中盤戦の始まり。気を引き締めていこう。

ワンポイント攻略
耐久力の高いドッカー、素早いウェア・ウルフがこのステージの主な敵。こいつらから逃げるのは難しいので、面倒でも1体ずつ確実に倒そう。またマップが広いので、迷わないよう注意。こまめに地図で確認せよ。







5 India Docks

危険がひそむ広大な船着き場

トンネルを抜けた先は、多くの荷が散乱する船着き場だった。降りしきる雨と雷鳴が轟くなか、イグネィシャスとナディアは一軒の酒場を目指してさまよう。

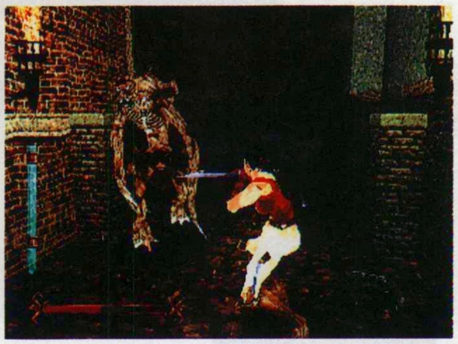


SPIDER
スパイダー

複数の足により素早い動きを見せる蜘蛛型のモンスター。長い両腕（足？）による攻撃は、うかつに近寄れないほどだ。

ワンポイント攻略
序盤に出現するゾンビはジャンプ斬りで切断してしまおう。水辺にいるプラントはアイテムで撃退するのがベスト。





11ものステージを一挙大公開!



10 Smithfield

雪の上に残る血痕を追え!

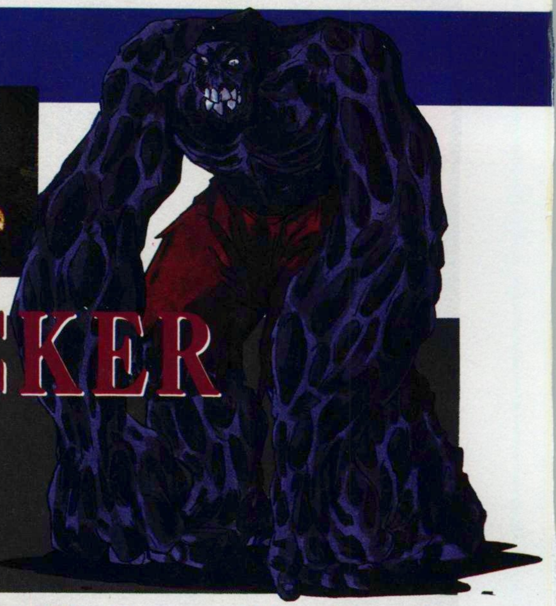
度重なる追撃についに傷を負ったクロウリー。逃走した方向に向けて、血痕がフィールドに残る。クロウリーを守るように襲い来る魔物を蹴散らし、白銀のキャンパスに残された赤い手がかりを追え。

このステージは敵の登場間隔が長い。セイラムゲージを0にしないよう注意。



ワンポイント攻略 基本的には血のあとを追いかけて行けばＯＫ。ところどころは途切れてるので、マップで確認しつつ進むのがベストだ。





DOCKER

ドッカー

筋肉の束に覆われた、強靱な身体を持つ魔物。生命力が非常に高く、少しの攻撃では倒せない。

11 Snowman

雪男との激戦に生き残れ!

クロウリーを追ってある教会へ入るイグネィシャスとナディア。だが、そこにはヘカテ協会の誇る巨大モンスター、スノウマンが待ちかまえていた。凍てつく雪を支配し、大地を覆うほどの力を持つ雪男。スワー・スネイク以来のボス戦となる2人に、果たして勝機はあるのか? まともな方法では倒せないぞ。





ワンポイント攻略 スノウマンはボス・モンスター。普通の方法では効果がない。周囲に置いてあるダイナマイトを取って雪男に投げつけよう。

8 Queenhite Docks

無数の仕掛けが待ち受ける

公園から船を使って逃げるクロウリー。今度は先程とは違う船着き場に着く。イグネィシャスたちをからかうように姿を見せるクロウリーを追い詰めろ。

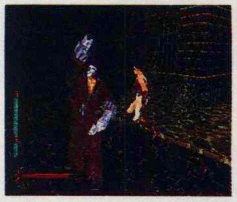
ワンポイント攻略 基本的にクロウリーを追えばＯＫ。水の中に落ちないように気をつけよう。

9 City

魔物の巣窟と化した都市

クロウリーの船から得たメモに書かれていた行き先。2人はそれを頼りに町中の追跡を開始する!

初登場モンスター、フェイスレスマン。軽快なステップから繰り出してくるナイフは避けにくいぞ。





最大の見どころはここだ!!

華麗に決めようコンボ攻撃!

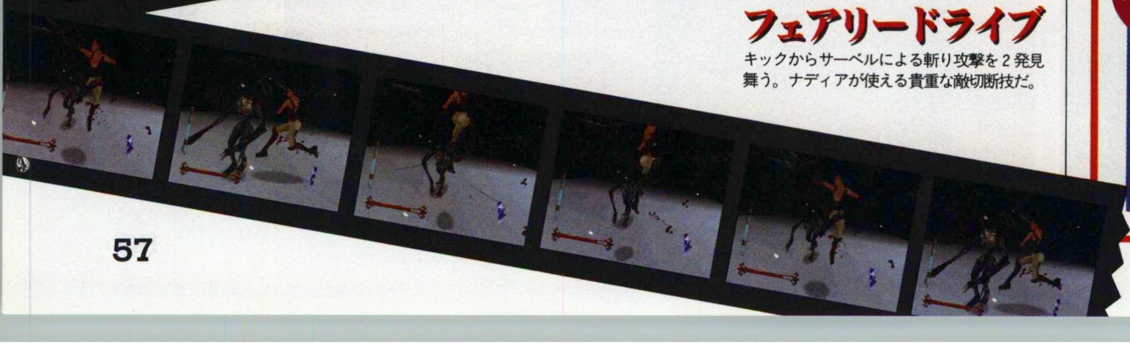


悪霊滅殺

杖攻撃に始まり、蹴り、払い、蹴りとつなげる4連コンボ。追加効果で敵が切断される。

フェアリードライブ

キックからサーベルによる斬り攻撃を2発見舞う。ナディアが使える貴重な敵切断技だ。



ワンポイント攻略 このステージでは武器をパワーアップすることができる。最初に出てくるフェイスレスマンの近くに隠し通路があるのでぜひとも探してみよう。



謎の石柱が世界を混沌へと誘う!!

4月 発売予定
PS

双界儀

スクウェア	6800円
3Dアクション	CD-ROM
1人プレイ　メモリーカード対応	





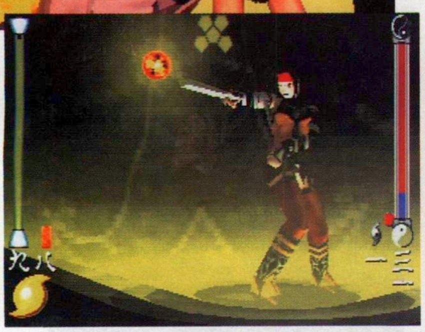
それは富士山の爆発から始まった

富士山が爆発するなど想像もつかないことだが、縄文時代から平安時代には頻繁に爆発していたという。特に宝永4年の爆発は大規模で、その火山灰は南関東から鹿島灘までの地域に降ったと記されている。その後270年余、富士山は沈黙を守っている。この物語のプロローグはそんな富士の爆発から始まる。

しかし、それは自然に起こった噴火ではなく、人知を超えた力によって引き起こされたものだった。爆発はあたりを焦土と化し、その後には「ガラン石」という謎の石柱が出現する。この災害で都市はまるごと消失し、えぐられた大地には内海ができ、さらに、富士の爆発に連動するように各地の霊山でも爆発が起こっていた。日本は総人口の14%を失うことになるのだが……。

ゲームは、荒廃した日本が舞台となる。このように荒廃させたのは、3人の邪仙からなる紫微仙の仕業である。彼らが霊峰富士の封印を解いたため、多くの人命が失われ、常世からは寄り神までもがやってきた。

本作では各地に散らばる寄り神を駆逐しながら、紫微仙の野望を阻止し、日本に安らぎを戻すことが目的となる。ジャンル的にはアドベンチャーに近いが、かなりアクション要素が強い。後半ページで紹介する基本操作なども参考にして、「双界儀」の世界を堪能しよう。





本作はアクションでありながら、映画を観る感覚で楽しめるゲームに仕上がっている。



物語が中心となる本作だが、アクション部分にもかなり趣向が凝らしてある。さすがはスクウェアといったところ。

8本の柱「ガラン石」



オープニングでは、日本全土に災害をもたらした「ガランの日」についての内容が語られている

紫微仙が富士を破壊した日。日本各地の霊山と呼ばれる山には、衰氣の結晶である「ガラン石」が8本も出現した。この柱は巨大なもので、雲の上からも確認できるほど。である。後に政府はこの日を「ガランの日」と命名した。また、この日を境に各地では寄り神が大量に発生するようになった。

珠洲町には出会い……そして旅立ちが待っている



最初のステージは珠洲町から始まる

オープニングが終了すると、シーンは奥能登にある珠洲という町に切り替わる。この町では、真武居直柔が須須神社に行くところから始まる。ここには御石神文書があり、彼はこの文書を邪仙（紫微仙）よりも先に手に入れるために訪れたのだった。

このステージの流れはムービーになっており、みづほとの出会い、カハクとの戦いや旅立ちの理由など、事の発端となる部分が凝縮されている。物語を楽しむうえでも、この町で起こる出来事はチェックしておこう。



直柔は寄り神に襲われている女の子を助ける。これは運命的な出会いだった……。

みづほとの出会い

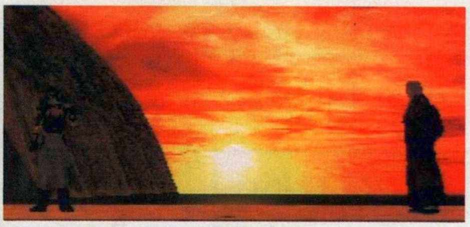
御石神文書を入手して神社からの帰り道、寄り神に襲われている地元の女子高生を見つける。その子は鞄で寄り神を追い払おうとしているが、寄り神は微動だにしない。そこに直柔が助けに入り、女子高生を救出する。

この女の子こそ、後に仲間となって共に戦うことになる御巫みづほである。この時のみづほは制服を着た普通の女の子。どういった経緯で、五方輪や直柔と関わっていくのだろうか？

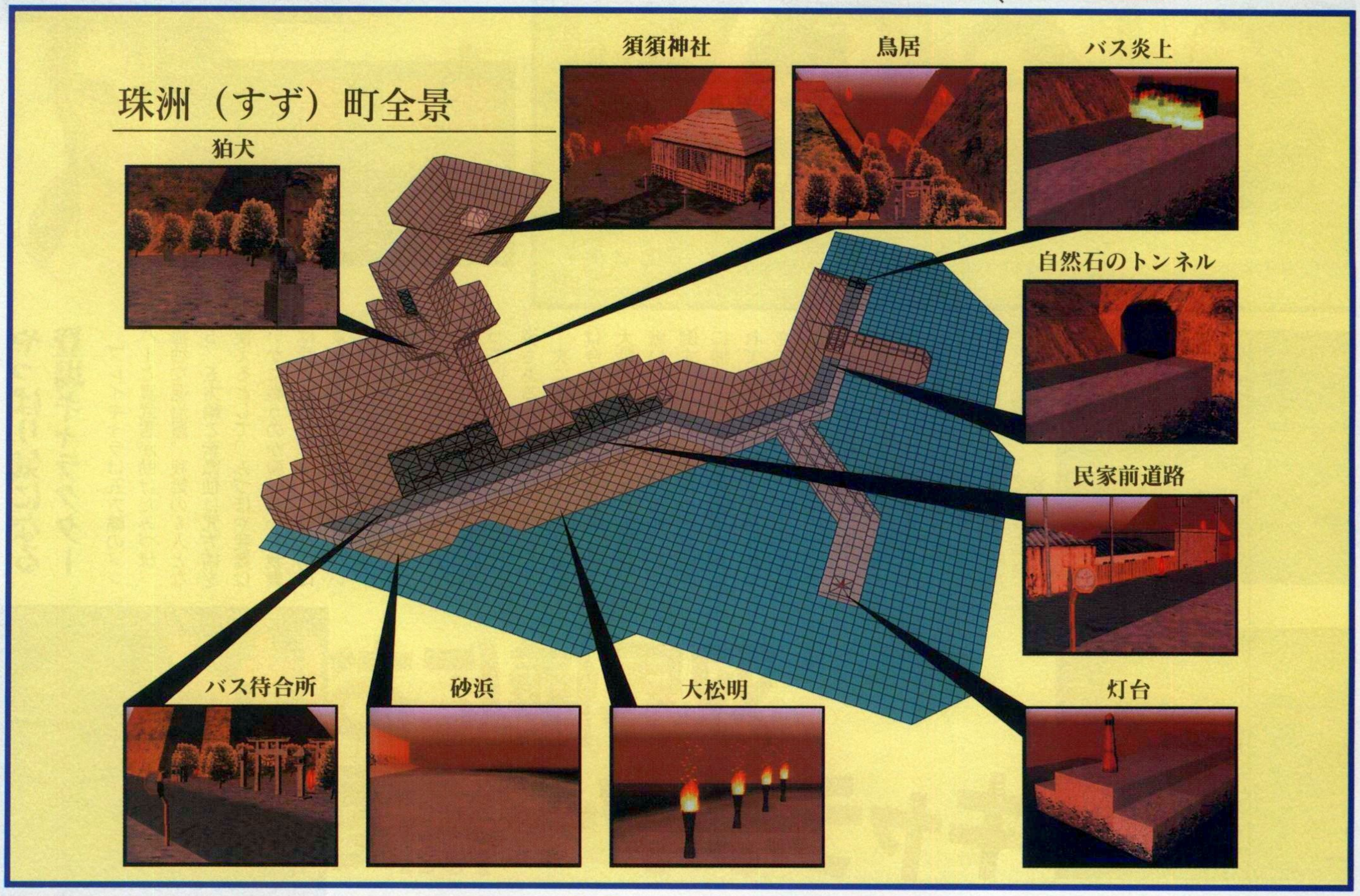
新たなる旅立ち

みづほを救出したところで、紫微仙のカハクが御石神文書を奪いに出現。直柔は戦闘のすえ、文書を奪われてしまう。そこで塞上夜斗が登場し、戦闘態勢に入るがカハクは去っていく。その後、直柔は夜斗から7つの楔を保護し、紫微仙を倒すという決意を固める。





紫微仙の暗躍を聞いた直柔は世の理を護るため、７つの楔を保護し、紫微仙を倒すことを決意して旅立っていく。



双界儀における キャラクター相関関係



ナミ姫

仁義を重んじ礼節を尊ぶ古風な性格。物静かにみえるが、その気丈さには並ぶ者がいない。1万2千年前に紫微仙と戦った「高天の民」。紫微仙との戦いで三位結界に捕らえられ、海底に封印されてしまう。

敵対

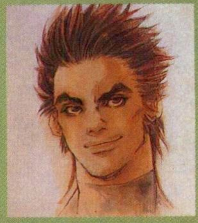
〔五方輪〕

塞上夜斗



五方輪を導くリーダー的な存在。移動能力が特に優れ、旺氣攻撃にも冴えを見せる。

八洲大騎



豪胆な性格で、些細なことにはこだわらない。打撃攻撃に優れたファイター。

朱童ひふみ



何事にも冷たい態度をとるが、実は寂しがり。対衰氣防御に優れたキャラクター。

琴平あずさ



屈託のない性格。紫微武甲法をマスターしていないので結界と神通足は使えない。

五方輪のメンバーは、夜斗を中心とした計5名。それぞれが五行に対応した旺氣を宿している。真武居は「木」、八洲は「火」、朱童は「土」、琴平は「金」、塞上は「水」である。もともと彼らは紫微仙の直轄組織であったが、衰氣をぶつけて富士山を爆発させた日（ガランの日）を境に紫微仙と対立することになる。

真武居直柔



寄り神と戦ってきた真武居家の577代目の咒方士。率先して行動するタイプ。性格は直情的で熱血漢。打撃攻撃・旺氣攻撃など、すべてにバランスのとれた標準的なキャラクターである。

恋愛感情

御巫みづほ



剣道部に所属し、同級生からは慕われている。寄り神に襲われ、真武居に助けられて以来、彼に想いを寄せる女子高生。「[illegible]除班」の優秀なメンバーでもある。

離反

〔紫微仙〕

1万2千年前、西方大陸から渡来してきた3人の邪仙からなる紫微仙。彼らは「衰氣」を力の源にするため同じように衰氣を喰らう寄り神は目障りだった。そこで寄り神を駆逐する五方輪を組織したが。

元聖天尊 カハク



紫微仙のリーダー格。陰陽をかたどった八卦文で攻撃し、鉄壁の防御を誇る。

武究天尊 ヤンロン



インフウの兄。武術に長けているほか、光を操っての攻撃なども得意とする。

霊封天尊 インフウ



ヤンロンの妹。邪仙術に長けており、相手との距離をとって邪仙術のみで戦う。

我舞 要



我舞家の次期当主として育てられたせいか、プライドが高い。退治屋を生業とし、接近戦を得意とする。咒方士ではないため、結界や神通足などは使えない。

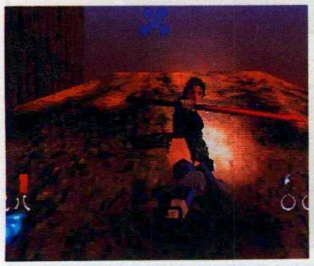
やっぱり気になる登場キャラクター

プレイキャラは五方輪のメンバーと真武居が助けたみづほ、孤独な退治屋、我舞の6人となる。五方輪と紫微仙は咒方術を使えるとして、みづほや我舞はいかに戦うのか興味深い。我舞は我舞練気術により、硬気功による強力な打撃技が得意らしい。だが、みづほは何かしらの力を持っているのだろうか？　現時点では謎のままだが、みづほと真武居は同じ「木」の五行を持っているようだ。武具をつけた姿もあるが真相はいかに……？

次に、ナミ姫について。彼女は今より1万2千年前に、西方大陸から渡来してきた紫微仙と戦い、アラハバキでヤンロンを倒す。しかし、彼らの三位結界に捕らえられ、海底深く沈められてしまう。不老不死のため現在でも生きており、夜斗と意識を交感させて数々の神託をなす。この姫は紫微仙と戦い、今より16年前に夜斗と接触している人物。ガランの日の真相を彼女は知っているかもしれない。



濃厚なストーリーにアクションを融合させた「双界儀」。アクションと同様、人物関係もしっかりと覚えておこう。



今月の注目作！ ★双界儀



富士をはじめ日本各地に災いをもたらした紫微仙



霊峰富士を爆発させ、大量のガラン石を作り出し、寄り神を現世に呼び出した紫微仙。彼らの真の目的とは……？

富士の封印を解いた紫微仙たちとは？

紫微仙は「衰氣」の力を源にするため、同じように衰氣を喰らう寄り神の存在は脅威であった。その寄り神を駆逐するために組織したのが、五方輪なのである。彼らは神仙と同じく、旺氣をもって衰氣を祓う力により、「寄り神を撃退し、世の理を護る」を使命としていた。

ところが、紫微仙は富士を爆発させ、多くの人命を奪い去った。この「ガランの日」を境に、五方輪は紫微仙と対立していく。多くの犠牲を出してまで、なぜ紫微仙は富士の封印を解いたのか……。この真意を知るため、五方輪のメンバーはやがて行動を共にするようになる。



元聖天尊
河伯
（カハク）

紫微仙のリーダー格であり、三位結界の「星」の力を司るカハク。常に冷静で、感情に流されることはない。また、己の欲する結果を出すためなら、どんな犠牲もいとわない冷徹さも持ち合わせている。



武究天尊
陽龍
（ヤンロン）

三位結界の「日」の力を司るヤンロン。彼は生まれついての天才肌らしく、邪仙術やあらゆる武術を何の苦労もなく体得してしまう。そのためか、凡人が努力する姿を見ると嫌悪感を感じるようだ。



霊封天尊
陰虎
（インフゥ）

三位結界の「月」の力を司るインフゥ。プライドが高く、格下の者には姿を見られることすら嫌う。幾重にも束ねた髪は戦闘になると広がり、九尾の狐を連想させ、見るものに恐怖を与えるという。

陰と陽の2つの力

陰の力とは、原初の混沌から分かれ出たマイナスエネルギー。「衰氣」とも呼ばれ、紫微仙の咒力の源であり、寄り神の餌にもなっている。それに対し、混沌から出た陽の力は「旺氣」と呼ばれ、五方輪が寄り神を倒す時に使われる。この世界を救うには、陽の力を満たさなければならない。



衰氣感染すると身体が点滅し、HPゲージに黒い霧がかかる。この状態を治さないとHPが徐々に減っていく。

紫微仙と五方輪との関係

紫微仙と五方輪の関係は主と僕であり、五方輪が使う咒方術を作り上げたのも紫微仙である。過去に大陸で生み出された邪仙術を手本に、今は失われた古代日本の神伝秘術を融合させた咒方術。五方輪はヤンロンの武術とインフウの咒方術を取りまとめ、カハクから与えられた武具によって常人を遥かに凌ぐ能力を得ている。紫微仙と五方輪の結びつきはかなり強いため、紫微仙との戦いでは苦戦は必至と思われる。





五方輪が使える咒方術であれば、紫微仙でも使えるということになるのか……？



ヤンロンの武術にインフゥの咒方術、そしてカハクの武具を身につけた五方輪。彼らの主でもあった紫微仙に、勝つことはできるのだろうか？

戦闘画面の見方と基本操作のおさらい

「衰気ゲージ」という部分に注目。このゲージは寄り神を倒す、またはガラン石を破壊することで溜まっていく。初期の状態では衰氣の「赤」を示しているが、寄り神などを倒すことで「青」に変化する。旺氣で満たされると「緑」となり、旺氣ゲージと呼ばれるようになる。



❶結界の数
❷タイムゲージ
❸咒符の数
❹HPゲージ
❺衰氣ゲージ
❻ガラン石の数

基本操作を覚えてバトルに臨もう！

「双界儀」の基本アクションは4つのボタンに対応しており、△はジャンプ・よじ登り、□は神通足(ダッシュ)、○は結界・咒符、×は攻撃となる。ジャンプやダッシュはフィールド内を移動する際に用い、攻撃や結界は敵と戦う際に使う。しかし、これらの操作はあくまでも基本にしかすぎないのだ。

本作では簡単なボタンの組み合わせにより、より複雑なアクションを簡単に出せる工夫がなされている。それが〝コンビモーション〟というシステムだ。このシステムは、ボタンを順番に押していくことで基本アクションが連続的につながり、複雑なアクションを感覚的に繰り出せるというものである。

単純なコンビモーションなら、下に挙げたような□(神通足)↓×(攻撃)や△(ジャンプ)↓×(攻撃)などから、ボタンを状況に応じて組み合わせていくことも可能である。例えば、△↓□↓×↓×といった具合に、流れるようにアクションを展開していくことができる。

コンビモーションの可能性は極めて高い。基本アクションをいろいろ組み合わせ、プレイヤー独自の連続技を考案することも、本作ならではの楽しみ方の一つといえるだろう。

△ボタン(ジャンプ・よじ登り)



障害物を乗り越える際に使う。押した長さで、動作も変わる。

○ボタン(結界・咒符)



ボタンの押す長さにより、結界・咒符の使い分けができる。

□(神通足)→×(攻撃)





ダッシュ中に攻撃を押せば、回転しながら敵を貫く攻撃となる。移動と攻撃が同時にできるコンビモーションだ。

△(ジャンプ)→×(攻撃)



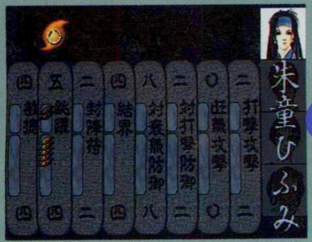


ジャンプ水平攻撃では、その高さの敵を攻撃し、ジャンプ頂点攻撃では頂点から敵に突進していく攻撃になる。

ステータスを強化する方法とは

各ステージには、寄り神とともに「現世の柱のカケラ」が存在する。これはミニガラン石（浮遊する赤石）に内包されている勾玉のようなアイテムで、咒符攻撃によりガラン石を破壊することで出現する。このカケラをステータス画面において、各能力値に分配することで能力アップが図れる。

ただ、キャラによっては能力の上限や、絶対に強化できないステータスもあるので注意しよう。下の写真では、跳躍にカケラを25個分（配分画面の上段は十の位、下段が一の位）プラスしたことで、跳躍がレベル4から5へと上昇。ステータスを強化するためにも「現世の柱のカケラ」をたくさん収集しよう。





「現世の柱のカケラ」を集めることで、各能力値を強化することができる。ジャンプ力もこのとおり。

咒符攻撃



咒符攻撃でガラン石を破壊すると、中から勾玉のような「現世の柱のカケラ」が出現する。このアイテムは、触れることで回収することが可能。ちなみに、咒符攻撃では「一穴点螺」を使用するのだが、貴重な咒符を使うなら直接攻撃のほうが……。

直接攻撃



剣などによる直接攻撃でガラン石を破壊した場合、石は跡形もなく砕け散ってしまう。しかし、「現世の柱のカケラ」が消滅したわけではない。破壊したことでカケラに接触し、即回収したことになる。カケラを回収するには直接攻撃がベターである。



紫微仙の野望を阻止し日本に平和を取り戻せ！

寄り神の形態は3種類に分類される

「双界儀」における敵には、ステージ中に散らばる寄り神、紫微仙やその下僕などがいる。当然、大ボスに当たる紫微仙などの存在も脅威なのだが、ステージに散らばる寄り神のことも忘れてはならない。とにかく数が多いので、対処法を見いださなければステージクリアは難しい。

各ステージに出現する寄り神には空中系、地上系、固定系の3種類が存在する。空中系はプレイキャラよりも高い位置から攻撃をし、その動きもトリッキーなものが多く、地上系はその名のとおり地を徘徊し、体当たりや衰氣弾などで攻撃してくる。固定系はその場から動けない代わりに、執拗に衰氣弾や結界などの攻撃を仕掛けてくる。

また、寄り神はそれぞれが五行（属性）を持っている。寄り神が持つ属性は、彼らの吐き出す衰氣弾の色から判断することが可能（下図を参照）。例えば、衰氣弾の色が青なら木氣、黒なら水の属性である。また同じ五行を持つものでもレベルの違いがあり、50種類以上存在する。



寄り神はそれぞれ属性を持っており、空中・地上・固定系に分類できる。

主人公の行く手を阻む中ボス・六震祇（りくしんぎ）

紫微仙は五方輪の離反に伴い、新たなる下僕が必要となった。そのため、衰氣を結晶させて生み出したのが六震祇である。この六震祇は五方輪とは異なり、理性などはなく、七つの楔を抜き去るためにだけ存在する、いわば人工的な寄り神とでも呼ぶべき存在だ。習性は寄り神に似ているが、衰氣を喰うことはない。思いのままに操れる、それが六震祇なのである。



甲殻類の特徴を持った姿に、巨大な羽を携える。常に宙に浮き、悠然と空を漂う。



装飾品のような形状をし、常に空中に浮いている。非生物的で不気味な存在である。



カジキマグロのような角、カメレオンのような体を持つ尸起。その動きも飛ぶ、跳ねると生物的な動きをする。



巨大な姿を遥か上空に漂わせる尸涌。禁門を開くための最後の刺客となる六震祇。



形状は人間に近い。人の言葉を真似るほどの知能、言語発生能力なども併せ持つ。



古代日本で作られた銅鐸のような姿と、その周囲に3機の埴輪が浮遊している。移動するスピードはかなり速い。

寄り神を倒すための「五行（属性）」

世界は「陰」と「陽」のバランスで成立しており、すべての存在は五行に分類される。この五行とは「木火土金水」の5つに分類され、登場するキャラクター（プレイキャラおよび敵キャラなど）は、いずれか1つの属性を持っている。プレイキャラが敵と対峙した場合、有利な属性であれば容易に勝利し、逆に不利な属性であれば苦戦する仕組みになっている。

五方輪は各自が身につけている武具に、五神宝珠が埋め込まれており、それぞれが五行に対応している。ちなみに真武居は木（青）、八洲大騎は火（赤）、朱童ひふみは土（黄）、琴平あづさは金（白）、寒上夜斗は水（黒）である。五行は色で区別することができるので、何色がどの色に勝るのかを覚えておけば有利に戦いを進めることができる。なお、上で紹介した六震祇や紫微仙はかなり手強いので、戦闘の際には相手の属性に勝る属性のキャラを立てて戦うように。

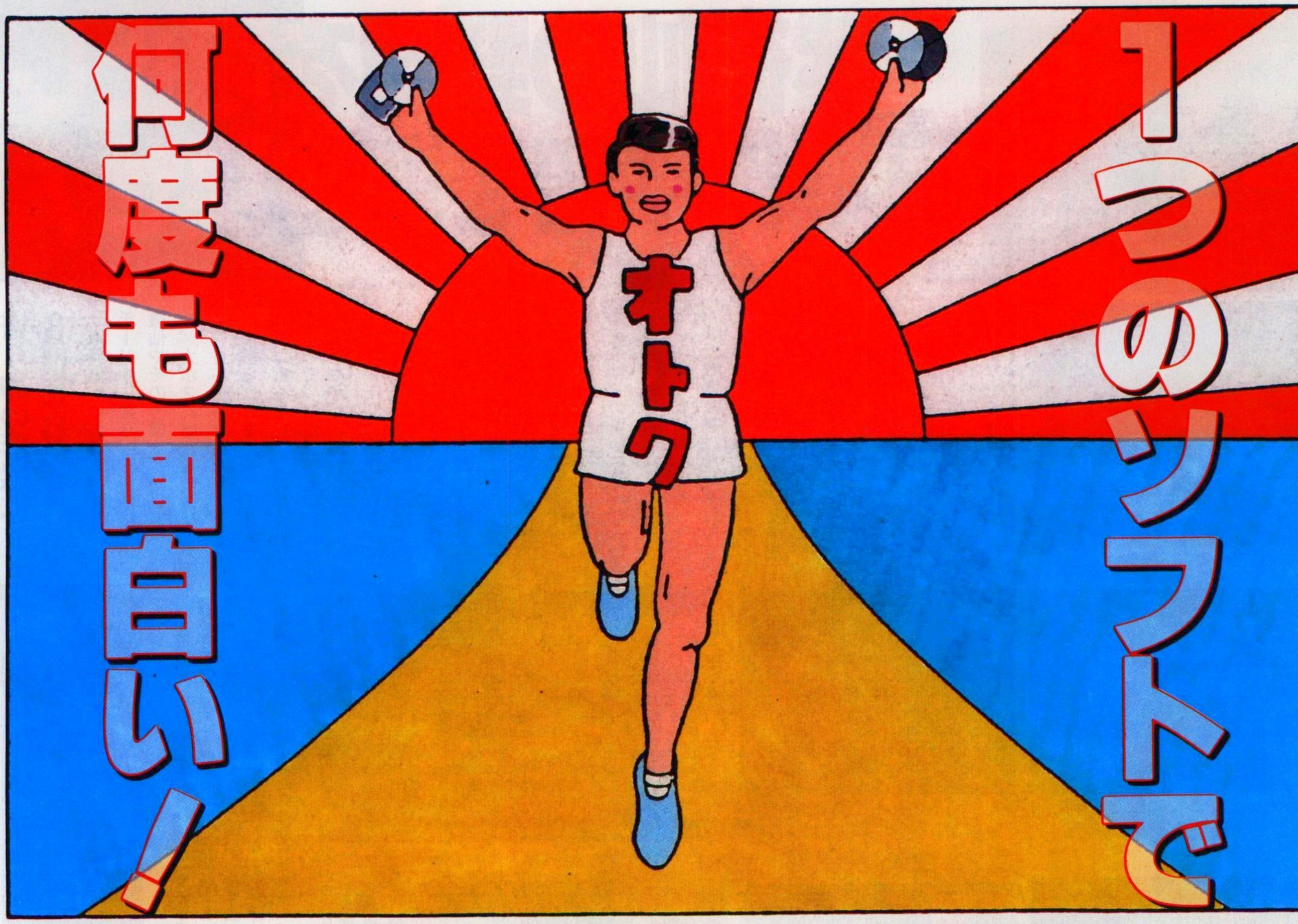


朱童ひふみは、黄色い勾玉を所持しており、五行（属性）では土氣を司っている。



優位にある属性で攻撃を仕掛ければ、敵を容易に倒すことができる。敵との属性には注意を払っておこう。





1つのソフトで何度も面白い！

最新 コレクションゲームカタログ'98

コレクションゲームにはいろいろある

過去に発売された数タイトルのゲームを1つのソフトに収録したものを、ここではコレクションゲームと呼ぶことにする。このタイプのゲームが注目を浴びるようになったのは、93年7月にスーパーファミコンで発売された「スーパーマリオコレクション」からだ。大ヒットしたファミコン版のスーパーマリオシリーズを集めたのだから、注目されても当然だが、このタイプのゲームは以後さまざまなメーカーから発売されることになる。特にPSやSSというCD-ROM媒体になってからは、ソフトの容量上の制限においてはROMカートリッジより作りやすい環境になった。

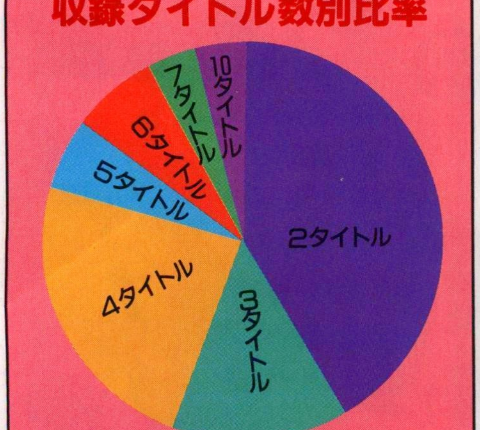
メーカーにとっては、かつての勢いを失った（旧ハードの）人気ソフトの商品力を再度生かして売る営業上の考えもあるだろうが、ユーザーにとってもありがたいのは確か。古いゲームでも面白いものは面白いし、価格的に見ても割安感はある。

現在発売中のコレクションゲームでは、1つのソフトの中に多いものでは10タイトルも入っているものがある。一方2タイトルという少ないものもあるが、これは元のゲーム自体の容量やRPGとかSLGというジャンルによるところが大きい。それと忘れてはならないのが、リメイク。単純にタイトル数だけで判断するのでなく、どんなゲームが収録されているのか。そして、そのゲームに合わせたリメイクがあるのかも見るべきだ。



グラフィックはスーファミ用に描き変えられたが、操作感やマップはオリジナルのまま。同じように遊ぶことができる。

コレクションゲーム 収録タイトル数別比率



タイトル数が多くなるほど、初期に出たゲームが多い。今でも遊べるようなリメイクはある程度は必要だろう。

[POINT]「ナムコミュージアムVOL.2」■裏技で「ボムビー」が収録されている。「ボムビー」をプレイするには「キューティQ」のパターンテスト画面で、○を7回、□を6回、×を5回押す。するとプレイすることが可能になる。「ボムビー」は79年9月に登場したナムコビデオゲームの第2作。ブロック崩しとピンボールをくっつけたようなシステムのゲームだ。破裂するターゲットがあるので、この名が付いている。

ミュージアムシリーズ完結編

ナムコミュージアム アンコール

PS 97年10月30日発売 ナムコ／バラエティゲーム／5800円／CD-ROM／1～2人プレイ／メモリーカード対応



アンコールとして発売されたシリーズ第6弾。Ⓡの文字がパッケージになっている。収められたゲームは、新旧合わせて7タイトル。「ワンダーモモ」の収録を待っていた人も少なくないのでは？ そのほかにも「スカイキッド」や「ドラゴンセイバー」などファンにとってはたまらない作品が収められている。

アンコール収録ゲーム

キング&バルーン	ギャラクシアン風の画面だが、大切なのは自機の下にいる王様。王様を連れ去られないように風船を攻撃する。
モトス	ステージに現れる敵に体当たりして、フィールドの外に押し出してしまうゲーム。すべての敵を押し出せばステージクリア。
スカイキッド	2人同時プレイが可能なシューティング。キャラクターはコミカルだが、ゲーム自体は簡単ではない。うまく宙返りを使おう。
ローリングサンダー	1階と2階に分けられたステージで、うまく上下しながら適を倒すアクションシューティング。武器の残りの弾数などに注意すること。
ワンダーモモ	小劇場で上演される劇という少し変わった設定のアクション。主人公のモモは攻撃力、防御力がアップするワンダーモモに変身できる。
ドラゴンセイバー	ドラゴンスピリットの続編。2人同時プレイが可能で、自機はやはりドラゴン。対空用、対地用の攻撃があるのは同じ。
ロンパーズ	パズル要素があるアクションゲーム。ステージに散らばっている鍵をすべて集めるとステージクリア。石板で敵を倒す。

POINT

「ワンダーモモ」で簡単にエンディングを見られる。オプション画面でステージセレクトをオンにして、最終16面から2人プレイでゲームを始める。そして1プレイヤーがゲームオーバーになると爆発音がして、そのままエンディング。「ローリングサンダー」で、オプションのA5のディップスイッチをオンにすると無敵になり、クリアは簡単になる。



こんなに簡単にゲームをクリアできてしまう。でもこれではなんだか面白みがないような気がするが……。

ドラスピ、ワルキューレに注目

ナムコミュージアムVOL.5

PS 97年2月28日発売 ナムコ／バラエティゲーム／5800円／CD-ROM／1～2人プレイ／メモリーカード対応



「ワルキューレの伝説」や「ドラゴンスピリット」などを含んだ、シリーズ第5弾。このあたりの作品になると、かなり最近のような感じがしてしまう。ワルキューレやドラスピにはまっていた人は少なくないはず。操作感覚などは業務用と遜色なく移植されているので、当時のファンにもプレイしてほしい。

VOL.5収録ゲーム

メトロクロス	障害物を避けてひたすら走るゲーム。スケボーなどのアイテムを使うことによってステージを走り抜けるのだ。
バラデューク	パケット族のSOSを受信した辺境警備隊がオクティ族の本拠地、地下要塞バラデュークに潜入するシューティングゲーム。
ドラゴンスピリット	闇の魔王に捕らえられた王女アリーシャを救うために、勇者アムルがブルードラゴンとなって戦うシューティング。
パックマニア	立体的なステージになったために、ジャンプが可能になった「パックマン」。ジャンプができることにより、アクション性がアップ。
ワキューレの伝説	RPG的な要素を含んだアクションゲームで、キャラもののゲームの先駆けとなったようなゲーム。

POINT

ミュージアム内の「ドラゴンスピリット」のゲームルームで、入り口近くにあるドラゴンとアリーシャ姫のオルゴールの前にあるボタンを調べると、ドラゴンがアムルの姿に戻り、アリーシャ姫と結ばれる。「ワルキューレの伝説」でオプション画面のディップスイッチの5番をオンに設定する。そうしたら、クレジット投入画面でR1かR2を押しながら、方向キーを左右に動かすと画面左下に数字が表示され、その数字を行きたいステージに合わせる。


ミュージアム内には裏技がいっぱい。



ステージ選択の数字は16進数だ。

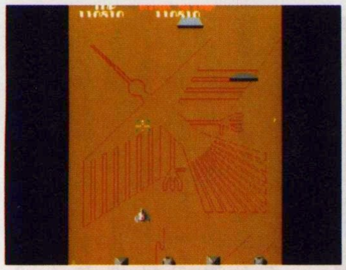
ナムコミュージアムシリーズVOL.1～4収録ゲーム

VOL.1収録ゲーム	パックマン	いわずと知れた不朽の名作。ステージに配置されたドットをすべて食べてしまうとステージクリアとなる。
VOL.1収録ゲーム	ラリーX&ニューラリーX	敵のマシンから逃げつつ、ステージに配置されたフラッグを集める。ニューのほうはマイナーチェンジ版だ。
VOL.1収録ゲーム	ギャラガ	自機を合体させてパワーアップする独特なシステムを持つシューティング。「鉄拳」のおまけゲームとしても有名。
VOL.1収録ゲーム	ボスコニアン	フィールド上の要塞を破壊するのが目的のシューティング。8方向に移動できる自機を操って、敵を攻撃していく。
VOL.1収録ゲーム	ポールポジション	ナムコ初のレースゲームとなった作品。ネジコンに対応しているので、当時ゲーセンで操作した時と同じようにプレイできる。
VOL.1収録ゲーム	トイポップ	2人同時プレイが可能なアクション。敵に応じて武器を変更していくシステムが斬新だった。
VOL.2収録ゲーム	キューティQ	ブロック崩しとピンボールを合わせたようなゲーム。シリーズの中では最も古い時代に稼働していたゲームだ。
VOL.2収録ゲーム	ゼビウス	誰もが知っているシューティングゲームの一本。ステージに隠されたフラッグや塔などを発見するのも楽しみの一つだった。
VOL.2収録ゲーム	マッピー	トランポリンでジャンプして上の階に移動するアクション。ニャームコ達に捕まらないように盗まれたアイテムをすべて集めると面クリア。
VOL.2収録ゲーム	ギャプラス	ギャラクシアンシリーズの3作目。前々作にはない8方向移動が可能になり、画面下部を自由に動き回れるようになった。
VOL.2収録ゲーム	グロブダー	「ゼビウス」に登場した戦車が自機となっているゲーム。16方向に攻撃できる戦車を操って、障害物を避けつつ敵を攻撃する。
VOL.2収録ゲーム	ドラゴンバスター	途中で分岐するマップ上の迷宮を抜け、ドラゴンを倒して王女セリアを救うのが目的。アイテムでの攻撃や特殊な技が使用できる。
VOL.3収録ゲーム	ギャラクシアン	時代を感じさせるシューティング。「ギャラガ」などの原点となっているゲームで、横移動のみで、飛来する敵を撃ち落とす。
VOL.3収録ゲーム	ミズ・パックマン	基本的には「パックマン」と同じゲームシステム。しかし、主人公は「ミズ・パックマン」の名のとおり、マックマンの妻なのだ。
VOL.3収録ゲーム	ディグダグ	地面に穴を掘って進み、画面上の敵をすべて倒す。敵は、ポンプで膨らませて破裂させるか、岩を落として押しつぶして倒す。
VOL.3収録ゲーム	ポールポジションⅡ	「ポールポジション」の続編。コースが4つに増えて、多彩なコーナリングテクニックを磨かなければ、クリアは不可能。
VOL.3収録ゲーム	フォゾン	ケミックという黒い核を操作して、指定されたとおりに分子を形成していくゲーム。知名度はいまひとつだが、良作。
VOL.3収録ゲーム	ドルアーガの塔	60階ある塔をギル1人で登っていく。各階の宝箱を出現させるには、特定の動きをしなければ出現させることができない。
VOL.4収録ゲーム	パックランド	パックマンが主人公の横スクロールのアクションゲーム。今までの「パックマン」とはゲームシステムが大きく変わっている。
VOL.4収録ゲーム	源平討魔伝	ゲーム設定が日本風なところが他のゲームとは大きく違い、ファンを魅了していた。基本的には横スクロールのアクションゲーム。
VOL.4収録ゲーム	アサルト	戦車が自機となっているシューティングゲーム。回転や拡大機能を多用して派手なゲーム画面を演出していた。
VOL.4収録ゲーム	オーダイン	主人公はかわいいのだが、ゲームは甘くなかったシューティング。途中参加が可能な2人同時プレイが画期的だった。
VOL.4収録ゲーム	イシターの復活	ギルがドルアーガの塔でイシターを救出し、塔の最上階から2人で塔を脱出するするというアクションゲーム。

家庭用初移植のゼビウス3作が楽しめる

ゼビウス3D／G+

PS 97年3月28日発売 ナムコ／シューティング／5800円／CD-ROM／1～2人プレイ／メモリーカード対応



83年に登場した不朽の名作「ゼビウス」。最新版の「ゼビウス3D／G」を加えたシリーズ4作を収録したのが、このソフトだ。ファンはもちろんのこと、現在のシューティングのスタイルを確立したゲームだけに、ぜひトライしてほしい。「3D／G+」にはオープニングとエンディングにオリジナルムービーを追加。

収録ゲーム

ゼビウス	アーケード版に登場した初代「ゼビウス」。当時としては画期的なシステムとグラフィックで、〝インベーダー〟以来の大ヒットになった。
スーパーゼビウス	84年に上級者向けに登場。難易度をアップさせ、さらに隠れキャラの出現位置を変えたところが主な変更点。
ゼビウスアレンジメント	アーケード版の「ナムコクラシックコレクションVol.1」に収録された初代「ゼビウス」のアレンジバージョン。95年に登場。
ゼビウス3D／G	96年に登場した「ゼビウス」シリーズ最新作。3Dならではの迫力に満ちたCGが魅力的。2人同時プレイも可能。

POINT

「ゼビウス3D／G+」のタイトル画面でゲームスタートにカーソルを合わせてL1＋L2＋R1＋R2＋セレクト。そしてスタート。コンフィグ画面に変わったらEXITでタイトルへ（この間同時押しはそのままで）。この後ゲームをスタートすると自機ソルバルウがデフォルメされている。同じくタイトル画面でRESETにカーソルを合わせてL1＋L2＋R1＋R2＋セレクト＋スタート。自機が黒いソルバルウに変化している。



ちょっと分かりにくいが、デフォルメされている。



こちらははっきり分かる。黒いソルバルウ。

ナムコ家庭用ゲームの名作が復活

ナムコアンソロジー1

PS 発売日未定 ナムコ／バラエティゲーム／価格未定／CD-ROM／1～2人プレイ／メモリーカード対応



アーケードの集大成版〝ミュージアムシリーズ〟に続き、家庭用ゲームの人気作を収録する〝アンソロジーシリーズ〟がいよいよスタート。今回収録されたのは、ファミコンとメガドライブからの4作品。それぞれにPS用にグレードアップしたアレンジ版と、昔の画面そのままのオリジナル版が用意されている。

アレンジバージョンもあるぞ



オリジナル版

ファンには懐かしいゲーム画面。



アレンジ版

新たな気持ちでプレイできる。

収録ゲーム

スターラスター	宇宙を舞台にした3D画面シューティング。壮大なストーリーと戦略ゲームの要素を取り入れた奥深いゲーム性が特徴。（FC）
覇王の大陸	原題はシミュレーションの「三國志Ⅱ　覇王の大陸」。アレンジ版ではシステム面でのパワーアップも図られリアリティさが増す予定。（FC）
バベルの塔	L字型の石を組み合わせて水晶球を取って扉を開き、出口へ向かう面クリア型のアクションパズル。表、裏にそれぞれ64面ある。（FC）
レッスルボール	アメフトに格闘技の要素をプラス、さらに面倒なルールを省いた過激な近未来フットボールゲーム。対戦プレイも可能。（MD）

【POINT】「ナムコミュージアムVOL.3」■裏ドルアーガが遊べる。ミュージアム内でL1＋R1を押し、方向キーを右回りに3回回してマトックを手に入れる。ドルアーガの部屋に入ってすぐの壁で○ボタンを押す。■闇ドルアーガが遊べる。裏ドルアーガでDIP4番をONに。クレジットを入れ、○・×・下・□・右・R1・L1・R2・L2と入力する。「ナムコミュージアムVOL.4」■裏イシターが遊べる。「イシター」の展示物通路で右・左・上・下・○の順で入力。ルームにクオックスがいれば成功。

櫛田理子が選ぶ！ナムコベストコレクション



ゲームジャーナリスト。様々なメディアで活躍中。

ナムコ傑作選となると、どうしてもアーケードゲームに偏りがち。そこで今回は、家庭用ゲーム機向けナムコゲームのなかから、ファミスタとかじゃなくて、人知れず(!?)輝いていたソフトあれこれをチョイスしてみた。

真っ先に浮かぶ名前は、ファミコン用RPG「ワルキューレの冒険」。その後、マニアの絶大な支持を得ることになるワルキューレのルックスだが、この時点ではもろドット絵で、相棒のサンドラなんてアイテム扱いだったという……。でも、想像力を自由にはばたかせることのできる物語と、冨士宏氏のイラストが秀逸でねー。

ファミコン用RPGといえば、シリーズ1作目である「デジタルデビル物語女神転生」もアリだったが、今となってはコレをナムコゲームとはできないかな。あとは「貝獣物語」「じゅうべえくえすと」「ラサール石井のチャイルズクエスト」など、タイトルだけだと思わず引いてしまいそうだが、一部では非常に高い評価を得ていた作品もリストアップしておこうっと。

その路線でいくと、アドベンチャーの「さんまの名探偵」も忘れられない。吉本興業のタレント総出演といった本編同様、ギャラクシガニなどのミニゲームもイケてた。お笑いナシの「えりかとさとるの夢冒険」という秀作もあったり、ドルアーガシリーズのスーパーファミコン用「ザ ブルークリスタルロッド」なんて独創的な作品もあるところを見ると、ナムコは実はアドベンチャーが得意らしい。

〝実は得意〟シリーズでは、ファミコン用「独眼竜政宗」「キングオブキングス」「三國志」などのSLG、「カイの冒険」「クインティ」（ポケモンの田尻さんちの作品）、メガドライブ版「メガパネル」などのパズルもオッケーだった。

そして、最高だったのはファミコン用シューティング「スターラスター」。地味だったけどね。3D視点の画面構成とか、ファミコンの2コンのマイクを使う裏ワザとか、シブかったんだよね～。



吉本興業を舞台にしたアドベンチャー。「さんまの名探偵」。



91年発売のファミコン末期のRPG。「じゅうべえくえすと」。



メルヘンチックアドベンチャー。「えりかとさとるの夢冒険」。

アーケードの臨場感を堪能

リーサルエンフォーサーズDELUXE PACK

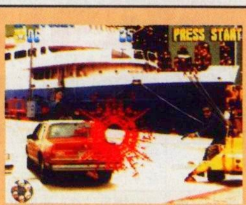
PS 97年11月20日発売 コナミ/ガンシューティング/5800円/CD-ROM/2人同時プレイ可/ハイパーブラスター対応



〝リーサルエンフォーサーズ1〟はスーパーファミコンなどに移植されたが、2の移植はされていなかった。このガンシューシリーズが2本まとめて収録されているのは嬉しいところ。プレイの時に、専用のガンコントローラを使用すれば、業務用の感覚をそのまま味わうことができるだろう。

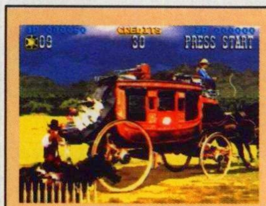
収録ゲーム

リーサルエンフォーサーズ



銀行強盗や駅のホームなどでの銃撃戦を楽しむことができる。トレーニングモードなどもあって、誰にでも楽しめるようになっている。

リーサルエンフォーサーズ2



1作目とは舞台設定が大きく変わって、西部の開拓時代が舞台。業務用では、銃の形が古いリボルバーに代わって登場した。

DELUXE PACKシリーズ紹介

極上パロディウスだ！DELUXE PACK



自社の「グラディウス」をパロディにしてしまった「パロディウスだ！」とその続編にあたる「極上パロディウス」のカップリング。ゲームシステムは「グラディウス」なのだが、敵や背景には笑わせてくれるものばかりで、エッチな感じのグラフィックも少なくない。

出たなツインビーヤッホー！DELUXE PACK



業務用で稼働していた「出たな!!ツインビー」(91年)、「ツインビーヤッホー ふしぎの国で大あばれ!!」(95年)をカップリング。基本的にはメルヘンタッチの縦スクロールのシューティングで、攻撃すると色が変わるベルを取っていくことでパワーアップしていく。

グラディウスDELUXE PACK



パワーアップシステムがとにかく斬新だった「グラディウス」とその純粋な続編にあたる「グラディウスⅡ」のカップリング。沙羅曼蛇シリーズとはパワーアップシステムが違っていて、パワーアップに必要な数のカプセルを集めて、任意にパワーアップできる。

シューティング3作が遊べる

沙羅曼蛇DELUXE PACKプラス

PS 97年7月3日発売 / SS 97年6月19日発売 コナミ/シューティング/5800円/CD-ROM/1人プレイ/メモリーカード対応

シューティングの名作「グラディウス」とは違ったパワーアップ形態のシューティングゲーム。倒した敵からパワーアップパーツを拾ってパワーアップするのが基本。もう一つの特徴は、横スクロールと縦スクロールのステージがあること。ライフフォースは「沙羅曼蛇」の海外向けバージョンだ。

収録ゲーム

沙羅曼蛇



「グラディウス」とは違った方向性を示そうとしたシリーズ。しかし自機はグラディウスシリーズと同じビックバイパーとなっている。

沙羅曼蛇2



文字どおりの「沙羅曼蛇」の続編。1作目より難易度が増し、グラフィック部分のパワーアップも見逃せない。

ライフフォース



「沙羅曼蛇」の海外向けバージョン。パワーアップシステムが、「グラディウス」と同じようにカプセルを取って任意に行うシステムになった。

POINT

難易度1か6の「沙羅曼蛇」か「ライフフォース」で、プレイ中にポーズをかけて上、上、下、下、左、右、左、右、×、○の順にボタンを押すと自機がパワーアップする。この技は1度しか使えないが、ボスを倒すたびに使用回数が増える。「沙羅曼蛇2」でゲームを2周クリアするとオプションに「SARAMANDA2」という項目が増えて、それを選択するとタイトルが変化する。



コナミのゲームは、このコマンドがかなりの確率で使用できた。

コナミのシューティングゲーム史 ―「グラディウス」に始まるパワーアップSHT―

このページでも紹介しているように、コナミのシューティングには名作と呼ばれるものが多い。ここで簡単に、コナミのシューティングゲームの流れを追ってみよう。

まずその元祖となるのが、DELUXE PACKにもなっている「グラディウス」。85年に業務用として登場したが、当時珍しかった横スクロールタイプで、地上物と空中物を撃ち分けるというシステム（この両方を兼ね備えていたのが、81年に登場した「スクランブル」。これを「グラディウス」の原型と言う人もいるようだ）を持ち、さらに画期的だったのが、パワーアップ方式だ。それ以前のゲームではパワーアップという要素は重要視されていなかった。パワーアップカプセルを取るとパワーゲージが一つ進み、自分の望む項目にきたら、パワーアップボタンを押す。このシステムは後のゲームに大きな影響を与えた。

86年には「沙羅曼蛇」が登場。「グラディウス」の続編的な位置付けであったが、取ったアイテムの種類によってパワーアップするという方式に変更されている。88年に「グラディウスⅡ」が登場すると、「沙羅曼蛇」はシリーズの傍系的なものとなり、一方シリーズとしては「Ⅲ」、そして コミカル路線の「パロディウス」へと続いていく。

POINT ゲーム中ポーズをかけて入力する有名なコナミコマンド（上・上・下・下・左・右・左・右・×・○）は、「グラディウス」の場合、「Ⅰ」では「PS EASY」「PS DIFFICULT」、「Ⅱ」では「EASY」で自機がパワーアップ。「極上パロディウスだ！」の場合もフルパワーアップ状態になる。また同ゲームで、同様に△・△・×・×・○・□・○・□・下・左を入力してポーズを解除すると無敵になっている。同じコマンドを再度入力すると通常の状態に戻る。

MSXマニアには涙モノ

コナミアンティークスMSXコレクションVol.2

PS 98年1月22日発売　コナミ／バラエティ／5800円／CD-ROM／1〜2人プレイ／メモリーカード対応



同シリーズの第2弾。今回も10タイトルのゲームが収録されている。MSX版を知らなくても、ツインビーなどはシリーズ化されているので、名前くらいは分かるだろう。当時MSX版をプレイしていた人にとっては非常に懐かしいものばかりだ。今回のラインナップは、前作よりも少しマニア向けかも？

VOL.2収録ゲーム

ツインビー	コナミのもう一つのシューティングといえばツインビーだ。ベルを撃って、ベルの色を変えてパワーアップする独特なシステムを持つ。
グラディウス2	業務用の「グラディウスⅡ」とは全く別なもの。ボスの中に入ってパワーアップの項目を増やすことができるシステム。
イーガー皇帝の逆襲	「イー・アル・カンフー」の続編で、ステージの作りが変更になっている。ボスに会うまでにザコを倒さなければならない。
魔城伝説	縦スクロールのアクションで、この作品の続編が「ガリウスの迷宮」。主人公のポポロンがさらわれたアフロディテを救出する。
コナミのゴルフ	MSXでゴルフをプレイできる数少ない作品だった。よくあるゴルフゲームと同じように、クラブの選択、芝目を読むことなどが大切。
コナミのビリヤード	3回以内に9つあるボールのどれかを落とすルール。ショットの強さと打つ方向をしっかり決めて打ち出す。
マジカルツリー	ひたすら木を登っていくゲーム。途中にあるはしごや枝を利用して木を登り、途中に現れる敵をうまくかわしていくことが大切。
ハイパースポーツ3	このゲームでの競技種目は、自転車競技、3段跳び、カーリング、棒高跳びの4種目。ボタンを連打するのは変わっていない。
わんぱくアスレチック	基本的には横クロールのアクション。いろいろな器具が設置してある公園を、器具をうまく使って進んでいくことになる。
スーパーコブラ	横クロールのシューティング。空中と地上の敵をうまく攻撃して、途中の燃料タンクで燃料を補給しながら進んでいく。

シリーズ最終作！全30ゲーム

コナミアンティークスMSXコレクションVol.3

PS 98年3月19日発売予定　コナミ／バラエティ／5800円／CD-ROM／1〜2人プレイ／メモリーカード対応

VOL.3収録ゲーム

コナミのテニス	コナミのピンポンとは違い、女子選手がラケットを持っている。打ち方を変えて球種を変化させていく。ダブルスもできる。
コナミのサッカー	サッカーゲームの原点のようなゲーム。パス、シュートなどのテクニックを駆使して相手のゴールへボールを蹴り込むのだ。
コナミのラリー	今でいうところの3Dタイプの視点でプレイできるラリー。ひたすらゴールを目指して走り抜く。ギアチェンジなどテクニックが必要になる
ピポルス	障害物のあるステージを、目的地まで敵を倒したり、かわしたりしながら進んでいく。ステージの途中にはアイテムも落ちている。
ぽんぽこパン	教育用のソフトで、ベルトコンベアを流れるパンを取っていくゲーム。正解となるパンを取っていくことが必要になる。
王家の谷	敵をかわしながらステージに落ちている宝石をすべて集めていくゲーム。パズル的なステージの作りで、テクニックだけでなく頭も必要。
タイムパイロット	8方向に方向を変えられる自機を操って、四方八方から襲ってくる敵をひたすら攻撃していく。ステージは5ステージ用意されている。
夢大陸アドベンチャー	けっきょく南極大冒険の続編にあたる作品。飛び跳ねる魚を入手して、それをお金として使ってショップでアイテムを買うことができる。
沙羅曼蛇	「グラディウス」とは違ったパワーアップ形態のシューティング。横スクロールだけではなく、縦スクロールのステージもある。
パロディウス	「グラディウス」のパロディとして作られたシューティング。このMSXでの登場がシリーズの第1弾で、ここから他のハードへ移植された。

MSXソフトのルーツはここに

コナミアンティークスMSXコレクションVol.1

PS 97年11月20日発売　コナミ／バラエティ／5800円／CD-ROM／1〜2人プレイ／メモリーカード対応



プレイステーションでMSXの名作を楽しんでしまおうというのが、このソフトのコンセプト。1作目に集められたのは、MSXだけではなくほかのハードでも活躍していたゲームが多くなっている。このソフトはよくも悪くもMSX版を忠実に移植しているため、MSX版の難易度をそのまま受け継いでいる。

VOL.1収録ゲーム

コナミのボクシング	ガードの上下や、いろいろなパンチを出して相手と戦う。かなり細かな操作が必要になり、相手の動きに合わせた戦法が大切。
コナミのピンポン	ラケットだけが表示された画面で、ピンポンを行う。バックやフォア、カットやスマッシュを使い分けていく。
モピレンジャー	面クリア型のアクションで、ステージに散らばっている主人公の子供をすべて助け出すとステージクリアとなる。
ハイパースポーツ2	競技種目はクレー射撃、アーチェリー、重量挙げの3種目。どの種目もボタンの連打が大切で、連打のテクニックを磨くのだ。
けっきょく南極大冒険	南極1周を目指すペンギンが主人公。ステージ上のクレバスやアザラシをかわして転ばないように進んでいく。
イー・アル・カンフー	格闘ゲームの元祖といった感じのアクションゲーム。1対1の対決で、1人を倒したら、次の1人といった感じでゲームを進める。
ロードファイター	ひたすらゴールを目指して車を走らせる。途中にはオイル、水溜まり、敵車などがいるので、それらをかわしてミスなく走り切るのだ。
スカイジャガー	縦スクロールのシューティングゲーム。かなりシンプルな作りで、敵を攻撃するのはショットのみ。敵の動きのパターンを読む。
グラディウス	シューティングの名作「グラディウス」の移植。MSXの性能上、カクカクとスクロールするので、難易度はかなり高くなっている。
ゴーファーの野望	MSXオリジナルのグラディウスシリーズ。敵や背景はアーケードに似た部分があるが、基本的にはオリジナルの作品。

名作揃いのMSX その歴史を探る！

「MSX」とはアスキーとマイクロソフトによって提唱された8ビットパソコンの世界統一規格のことである。時は今を遡ること15年前の83年。互換性のないパソコン各機種への打開策として登場し、統一規格の採用によるコスト低下は、松下、ソニー、日立といった家電メーカーを参入させるきっかけとなった。平均5万円前後という価格は、パソコンとしては非常に安価であろう。また、プログラミングやワープロなど様々な用途を持ちうる家電品パソコンということを全面に押し出したのも、家電メーカーらしい。

もちろんゲーム機としても、コナミをはじめとしたソフトメーカーが豊富なゲームソフトを開発、提供し、およそ2、3年の間はかなりの勢いを持っていたが、ゲーム専用機やパソコンの性能が急速に進歩し始めた頃からは、その流れに乗れず、取り残されることになる。何でもできるというイメージが、逆に中途半端と映り、徐々に衰退していくことになったのだ。



MSX規格のハードは、いくつかの段階を経て性能をアップさせてきた。写真は「MSX2」。最新バージョンは90年登場の「MSX turbo R」(パナソニック)。

[POINT]「極上パロディウスだ！DELUXE PACK」■残機が99になる。タイトル画面で順番に、×を5回、□を7回、△を3回押すと音が鳴り、ゲームをスタートすると残機表示が99になっている。■ステージセレクトができる。同じくタイトル画面で順番に、□を5回、△を7回、○を3回押して音が鳴ればOK。また順番に、△を5回、○を7回、×を3回押してゲームをスタートすると、難易度の高い2周目から遊ぶことができる。

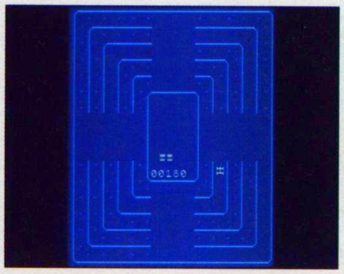
最新 コレクションゲームカタログ'98

【POINT】「SEGA AGES メモリアルセレクションVol.1」■オプションが4つ追加される。メインタイトルの背景の時計が6～12時を指している時に、順番にR・L・C・B・A・右・左・右・左・下・下・上・上・スタートを押すと、「GAME MODE」（ゲーム画面のタイプ選択）、「GAME LEVEL」（難易度設定）、「LIFE」（残機数の設定）、「CREDIT」（LかRによるクレジット投入の有無を設定）の項目が追加される。

懐かしのセガアーケードシリーズ

SEGA AGES メモリアルセレクションVol.1

SS 97年2月28日発売　セガ／バラエティ／4800円／CD-ROM／1人プレイ



テレビゲームが今ほど普及していなかった時代の作品を集めたものがこれ。第1弾というだけに年代を感じさせるゲーム4本が集められている。「ヘッドオン」「ペンゴ」などは喫茶店などに置いてあったりしたので、このゲームをリアルタイムで知っている人は、そういった場所でのプレイを思い出すはず。

Vol.1 収録ゲーム

ヘッドオン	コースに散りばめられたドットを車で集めていく。コースには敵の車がいて、これらにぶつからないように走らなければならない。
ペンゴ	アイスブロックを押したり壊したりして、敵を倒していくアクション。ステージ内のすべての敵を倒すとステージクリア。
アップンダウン	敵の車を避けながら立体交差のコースを走り、チェックポイントとなる10色の旗を集めるとステージクリアとなる。
フリッキー	ひよこのピヨピヨをすべて無事にドアまで連れていくゲーム。途中には猫やトカゲがいるので、それをうまくかわすことが必要。

メモリアルセレクション最新作

SEGA AGES メモリアルセレクションVol.2

SS 97年11月27日発売　セガ／バラエティ／4800円／CD-ROM／1人プレイ



シリーズ第2弾となったのはこちらの6タイトル。第1弾よりは技術的な進歩を画面から感じ取れるが、懐かしさは前作同様だ。こういったシリーズは、リアルタイプでプレイをした古いファンだけでなく、最近のユーザーにも、ゲームの原点を知るという意味で、ぜひプレイしてほしい。

Vol.2収録ゲーム

侍	上段、中段、下段をうまく切り分けて敵を倒していくアクションゲーム。ステージのすべてのザコを倒すとボスが出現する。
モナコGP	ひたすら車を抜いて走るゲーム。トンネルに入るとヘッドライトが点灯し、その範囲しか見ることができないようになっている。
スタージャッカー	メインショットと対地ボムを使い分けて進む縦スクロールのシューティング。自機の残りを味方にできるシステムが変わっている。
シンドバッドミステリー	敵を避けて穴を掘って進み、ステージのどこかに埋められている宝を発見するのが目的。岩などを押して敵を倒すこともできる。
どきどきペンギンランド	恋人の届けるタマゴを守りながら進むアクション。プレイヤーのペンギンがダメージを受けても、タマゴが無事ならゲームを続行できる。
忍者プリンセス	手裏剣と隠れみの術を使って襲ってくる忍者軍団を倒すアクション。忍者軍団を倒したあとはボスが出現し、そのボスを倒すとステージクリア。

POINT
ゲーム画面を縦画面にしてプレイできるモードがある。ゲーム専用のモニターを持っている人は試してみよう。すべてのゲームを一通りプレイしたあとにオプション画面を開くと、「GAME MODE」という項目が現れている。これをオンにすると縦画面でプレイできる。

セガ名作RPGシリーズ4作を収録

SEGA AGES ファンタシースター

SS 98年4月発売予定　セガ／RPG／4800円／CD-ROM／1人プレイ



セガのPRGといえばこのゲームを思い浮かべる人は少なくないはず。今回、このゲームの1作目から4作目までが1本にまとめた形で発売される。このソフトはよくあるそのままの移植というわけではなく、ハードも違っているために、いろいろな場所にマイナーチェンジが施されているようだ。

収録ゲーム

ファンタシースターII



メガドライブで発売された第2弾。8人からのパーティー編成や立体スクロールのダンジョンが特徴。

ファンタシースター



マスターシステムで発売されたシリーズ第1弾。SF的な世界観を持ったシナリオで人気は高かった。

ファンタシースターIV



シリーズの完結編でメガドライブで発売された。今までのシリーズの謎を解き明かしていくストーリー。

ファンタシースターIII

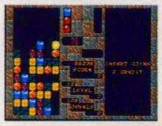


メガドライブで発売。3世代にわたって冒険が続き、マルチストーリー、マルチエンディングを採用していた。

最新版も収録したコラムスコレクション

SEGA AGES コラムスアーケードコレクション

SS 97年10月30日発売　セガ／パズル／4800円／CD-ROM／1～2人プレイ



落ちものパズル人気に火をつけた一本でもある「コラムス」。

業務用ではかなり息が長く稼働していた1作目のコラムス。以後、対戦モードの追加などマイナーチェンジを繰り返して全4作品となり、これらをすべて収録した。

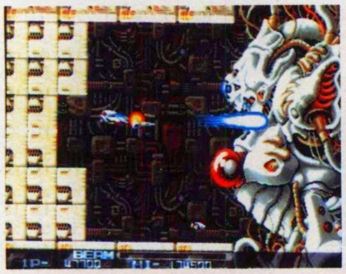
収録ゲーム

コラムス	3つ以上同じ色の宝石をくっつけると、その宝石が消えてしまう落ちものパズル。一応連鎖もできるが意図的に作るのは難しい。
コラムスII	特定のブロックを消すフラッシュコラムスと対戦コラムスがある。フラッシュコラムスでは、短い手順で消したほうがいい。
スタックコラムス	宝石を消していくとスタックチップが溜まり、そのチップの枚数によって相手に段を送ってステージの底を高くできる。
コラムス97	基本的には最初のコラムスと同じだが、段位認定やくっついた宝石と同じ色の宝石をすべて消す魔宝石の出現の仕方が変わっている。

アイレムの名作シューティングが復活

R・TYPES

PS 98年2月5日発売　アイレムソフトウェアエンジニアリング／シューティング／5800円／CD-ROM／1人プレイ



「R・TYPE」といえば、かつて業務用でグラディウスシリーズに負けない人気を誇っていた。このソフトはそのシリーズのI、IIを1本にまとめたもの。それに加えて、設定資料集や次回作のΔの予告ムービーを見ることができるのだ。昔のファンだけでなく、最近のユーザーも要チェックの一作。

収録ゲーム

R・TYPE	フォースと呼ばれる特殊な装置を使って、敵の弾を消したり、3種類のレーザーを使用して敵を倒す。敵のグラフィックもかなり魅力的。
R・TYPE II	新しいレーザーが増えた以外、システム的には前作とほぼ同じ。「I」「II」とも、アナログコントローラーに対応して振動する。

POINT
業務用の時代から裏技などは非常に少ないゲームで、クリアが楽になるような技は基本的にはない。クリアのコツとしては、フォースの使い方をマスターして、敵の弾をフォースで消したり、フォースで敵に効率よくダメージを与える方法を覚えるしかないだろう。

格闘アクションの決定版！

ストリートファイターコレクション

PS 97年10月23日発売　SS 97年9月18日発売　カプコン／格闘アクション／5800円／CD-ROM／2人対戦プレイ可



ストリートファイターシリーズは多くのタイトルを生んだが、このソフトの中には「スーパーストリートファイターII」「スーパーストリートファイターIIX」、それと「ストリートファイターZERO2'」の3本が収められている。ストリートファイターフリークは、ぜひ買っておきたいソフトの一本だ。

収録ゲーム

スーパーストリートファイターII	新キャラを加えた「ストリートファイターII」のバージョンアップ版。従来からいるキャラにもいくつかの新技が追加されている。
スーパーストリートファイターIIX	ストリートファイターIIシリーズの最終バージョン。キャラの動きのスピードを自由に設定することができた。
ストリートファイターZERO2'	ZEROシリーズの最終バージョン。IIシリーズとは大きくキャラが変更になっていて、連続技が威力を発揮していた。

POINT
「ZERO2'」でキャミイが使える。アーケードモードをベガでプレイしてハイスコアを出す。そうしたらネームエントリーのときにCAMと入力する。そして対戦モードかトレーニングモードでキャラを選ぶときにカーソルをベガに合わせて、スタートボタンを2回押そう。

独特なシステムを持つシミュレーションRPGシリーズ

ラングリッサーI&II

PS 97年7月31日発売　メサイヤ／シミュレーションRPG／5800円／CD-ROM／1人プレイ／メモリーカード対応



Iはメガドライブで発売されて、PCエンジンでリメイクされた。収録されているのはPCエンジン版の移植だ。IIはPC-FXで発売されたものが移植されている。ゲームはシミュレーションRPGで、登場キャラクタがムービーなどでガンガンしゃべるのも特徴。その部分にひかれる人も多い。

収録ゲーム

ラングリッサーI	聖なる剣ラングリッサーを狙ったダルシス帝国皇帝ディゴスを倒すためにレディン王子が立ち上がる。大勢の声優が参加している。
ラングリッサーII	レディン王子たちの戦いから数百年、再び大陸を制圧しようとするものが現れ、それを阻止しようと立ち上がるのが冒険者のエルウィンだった。

※6800円のスペシャル版もあります。

POINT
ロード画面でセーブデータにカーソルを合わせ、右・下・上・左・R1・□・スタート・セレクト・△・○の順番に押すと、方向キーの左右で好きなシナリオを選ぶことができるようになる。IとIIのどちらでも使用できるコマンドだが、クリアした時にセーブしてしまうと、その後のシナリオを選ぶことができなくなる。注意してほしい。隠しショップについては［POINT］を参照のこと。

名作RPGの元祖3作を収録

ファルコムクラシックス

SS 97年11月6日発売　日本ビクター／RPG／5800円／CD-ROM／1人プレイ



今あるPRGの元祖となっている3本のゲームを1本にまとめてしまったソフト。ゲームシステムは3本とも違っているが、どれもが今のRPGにつながっているシステムを持っている。シナリオを重視する傾向も、既にこれらのゲームからも感じ取れる。RPGのルーツを探る意味でプレイしてはいかがか？

収録ゲーム

ドラゴンスレイヤー	何作もの続編を生んだ人気シリーズ。アクションRPGの走りとなったソフトの一つ。3つ首のドラゴンに奪われた王冠を取り戻せ。
ザナドゥ	縦横スクロールで進めるRPG。地下迷宮をひたすら降りていき、闇の世界に君臨するガルシスを倒すのが目的となっている。
イース	アクションRPGの先駆けとなった作品。緻密に作られた世界観とゲームのシナリオが秀逸で、そのあたりにひかれる人は多い。

POINT
ゲーム中にスコアを表示できる。3本あるうちのどのソフトでもいいので、ゲームが始まったら2コントローラーのX、Y、Zボタンを3つ同時に押す。そうするとスコア画面が表示される。ちなみにゲームをクリアしていないとスコアは0なので覚えておこう。

［POINT］「ラングリッサーI&II」■隠しショップ2種類。アイテム装備の「購入」にカーソルを合わせて、上・左・右・下・右・右・○の順番に押すと、隠しショップに入ることができる。同様に左・上・下・右・左・セレクト・右・上・左・下・右・セレクト・○の順番に押すと、さらに強力な武器を揃えた隠しショップに入ることができる。IとIIのどちらでも使用できるコマンドだ。

ゲーム&ウォッチの名作をリバイバル
ゲームボーイギャラリー

GB 97年2月1日発売 任天堂／バラエティ／3000円／ROMカートリッジ／1人プレイ

携帯用のゲーム機の先駆けとなったゲーム&ウォッチ、そのソフトを集めたものがゲームボーイギャラリーだ。当時、学校などに持ち込んでは、先生に見つかって怒られた人もいるのでは？　移植にあたっては、そのままのモードと、現代風にアレンジした「いま」モードの2バージョンが用意されている。



懐かしいラインナップが揃っていて、往年のファンにはたまらない1本になっている。



タイミングが命といった感じのゲームが多い。当時のゲームを物語っている。

収録ゲーム

マンホール	1つしかないマンホールのふたを、通行人が通る穴にはめていく。道の穴は1つではないので、通行人が通る穴を素早く判断する。
ファイア	海底に沈んでいる宝箱を引き上げるのだが、大ダコが足を伸ばして邪魔をする。足をかいくぐって宝を手に入れるのだ。
オクトパス	火災のビルから人が飛び降りてくる。その人たちをトランポリンで助けるのだが、1人を3回受け止めないと助けることができない。
オイルパニック	天井のパイプからオイルが漏れている。このオイルをバケツで受け止めて、下にいる人に渡す。下の人も動いているのでなかなか難しい。

基本的に裏技といったものはないが、セーブデータを消すといったことはできるようだ。オープニング画面で十字ボタンで上、上、下、下、左、左、右、右と入力するとすべてのセーブデータが消える。 POINT

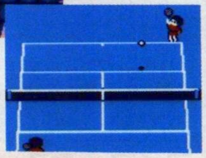
ファミコンソフトのリメイクを収録
ナムコギャラリーVOL.3

GB 97年7月25日発売 ナムコ／バラエティ／3980円／ROMカートリッジ／1～2人プレイ

今までのこのシリーズはアーケードからの移植がメインだったが、この作品ではファミコンとゲームボーイからだけのリメイク版で構成されている。また、ジャンルもシューティング、アクションパズル、テニス、麻雀とバラエティに富む内容。VOL.1と2の収録ゲームについては、72ページを参照のこと。



86年に発売されたファミコンのリメイク版「バベルの塔」。パズル要素が強いアクションだ。



87年にファミコンで発売された"ファミリー"シリーズの一つ。テニスゲームの定番。

収録ゲーム

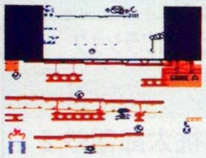
スカイキッド	ステージごとにミッションをクリアしていくシューティング。宙返りすると無敵状態になるシステムを効果的に使うのだ。
バベル	L字型のブロックを組み合わせて、主人公のインディーを出口に導く。謎めいた塔は独特な雰囲気を醸し出している。
ファミリーテニス	それぞれ能力の違う8人の中からプレイヤーキャラを1人選択してプレイする。ボールをうまく打ち分けていくことが大切になる。
雀卓ボーイ	ゲームボーイで発売されたもののリメイク版の麻雀。4人用アダプタを使用すれば、4人でのプレイも可能。多彩なモードで楽しめる。

裏技というか、バベルの塔では表と裏があり、まずは表をすべてクリアすると、コマンドが得られるので、そのパスワードを入力することにより、表より難しい裏バベルの塔へ入っていける。 POINT

ゲームの原点を見ることができる
ゲームボーイギャラリー2

GB 97年9月27日発売 任天堂／バラエティ／3000円／ROMカートリッジ／1人プレイ

ゲームボーイギャラリーの2作目。「ドンキーコング」などの名作を含んだものになっている。全部で5作品が収められていて、前作と同様にオリジナル版とリニューアル版がプレイできる。こちらも当時のファンだけでなく、ゲームウォッチを知らない人にもプレイして楽しめるようになっている。



「ドンキーコング」などの原点を知るには、このソフトをプレイしてみるといいだろう。



リニューアル版は、一見オリジナルと同じゲームには見えないが、ルールは同じなのだ。

収録ゲーム

パラシュート	ヘリコプターから次々降りてくるパラシュート部隊を、海に浮かぶボートで助けにいく。海にパラシュートを落とさないようにする。
ヘルメット	空からトンカチ、スパナ、ドライバーが降ってくる中を、これらをかいくぐってドアからドアへ移動する。ただ進むだけではだめなのだ。
シェフ	肉、魚、ソーセージをフライパンで調理する。食材はフライパンの上で跳ね上がるので、下に落とさないように左右に移動。ネコが邪魔する。
バーミン	地中を進んでくるもぐらが主人公の前で顔を出すので、そのもぐらをハンマーで叩く。ミスは許されないので慎重にプレイする。
ドンキーコング	ドンキーコングにさらわれたピーチ姫を助けるために、マリオがドンキーコングの転がすタルをジャンプでかわして助けにいく。

こちらにも裏技はない。この時期のゲームはタイミングが命で、すぐに始められて、パッと終わることができるのが特徴なのだ。 POINT

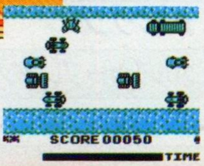
バラエティに富んだ内容が特徴
コナミGBコレクションVOL.4

GB 98年3月19日発売予定 コナミ／バラエティ／3980円／ROMカートリッジ／1人プレイ

コナミのゲームボーイでのコレクションシリーズは、第4弾までの発売が決まっている。収録されているゲームは4本だが、バリエーションに飛んだラインナップだ。シューティングあり、パズルあり、そして業務用の懐かしいゲームも収められており、新しいファンから、古いファンまで楽しめる内容になっている。



「100M競争」「走り幅跳び」など陸上競技5種目を競う。ボタン連打で勝負！



「フロッガー」。カエル君を制限時間内にマップ最上部の巣まで移動させることが目的だ。

収録ゲーム

コナミックスポーツ	コナミ定番のスポーツもの。ボタン連打で選手を走らせたり、タイミングよくボタンを押してジャンプさせたりしてプレイする。
パロディウスだ！	グラディウスシリーズのパロディとして生まれた「パロディウス」。キャラクタはコミカルだが、ゲームの中身は見た目ほど簡単ではない。
クォース	画面の上から降りてくるブロックに、画面下の自機から小さなブロックを発射して四角にするとブロックが消えるというアクションパズル。
フロッガー	川の対岸にある家に向かって、川の上に浮いているカメの背中や丸太を利用して渡っていく。車などが邪魔してくる。

とりあえずまだこのソフトは発売されていないので、はっきりしたことは言えないが、上、上、下、下、左、右、左、右、B、Aというコナミコマンドが使用できるゲームはありそうだ。 POINT

【POINT】「ゲームボーイギャラリー2」■新しいゲーム「ボール」が遊べる。各ゲームの各モードの各難易度で200点獲得するごとに、☆を一つ獲得することができる。この☆をどの程度獲得できるかによって、ギャラリーコーナーが充実していくのだ。その中のプレゼントのコーナーでは、☆を15個集めると「ボール」の"むかし"が遊べ、さらに25個集めると"いま"がヨッシーで遊べるようになる。円を描くように飛ぶボールを、お手玉のように下に落とさないようにするゲームだ。

コレクションゲームリスト

ここまでに紹介したゲーム以外にもコレクションタイプのものは数多く発売されている。ここではそれらを一挙に紹介しよう。発売機種と収録ゲームをチェックして、購入の際の参考にしてほしい。

ゲームタイトル	発売メーカー	発売日	価格	ジャンル	収録ゲーム
PS 雷電プロジェクト	セイブ開発	95/1/27	6800円	SHT	雷電、雷電II
PS SS サンダーストーム&ロードブラスター	エクゼコ・デベロップメント	95/10/20	6800円	ACT	サンダーストーム、ロードブラスター
PS ニチブツアーケードクラシックス	Nichibutsu	95/12/29	4980円	ETC	ムーンクレスタ、フリスキートム、クレイジークライマー、SF-X、トムズストライク・バック、クレイジークライマー'85
PS DOOM	ゲームバンク	96/4/19	5800円	SHT	DOOM、DOOM II
PS SS アイレムアーケードクラシックス	アイマックス	96/4/26	5800円	ETC	スパルタンX、10ヤードファイト、ジッピーレース
PS SS タイムギャル&忍者ハヤテ	(PS)タイトー (SS)エクゼコ・デベロップメント	96/7/5 97/1/17	6800円 5800円	ACT	タイムギャル、忍者ハヤテ
PS 東亜プラン シューティングバトル1	バンプレスト	96/8/30	5800円	SHT	TIGER-HELI、究極TIGER、TWIN COBRA
PS スーパーパンコレクション	カプコン	97/3/14	5800円	ACT	ポンピングワールド、スーパーパン、PANG!3
SS タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	タイトー	96/8/9	5800円	RAC	タイトーチェイスH.Q.、S.C.I.
SS サンダーフォースゴールドパック1	テクノソフト	96/9/27	4800円	SHT	サンダーフォース3、サンダーフォース2MD
SS サンダーフォースゴールドパック2	テクノソフト	96/12/6	4800円	SHT	サンダーフォースAC、サンダーフォース4
SS パンツァードラグーンI&II	セガ	96/12/13	5800円	SHT	パンツァードラグーン、パンツァードラグーンツヴァイ
SS 三國志バリューセット	光栄	97/2/21	12800円	SLG	三國志リターンズ、三國志V
SS 信長の野望バリューセット	光栄	97/2/21	11800円	SLG	信長の野望リターンズ、信長の野望～天翔記
SS SSアドベンチャーパック 七つの秘館&MYST	光栄	97/3/28	8800円	SLG	七つの秘館、MYST
SS パズルボブル2X+スペースインベーダー	タイトー	97/4/4	5800円	ETC	パズルボブル2X、スペースインベーター
SS PS ワンダー3アーケードギアーズ	エクシング	98/3 98/4	5800円	ETC	ルースターズ、チャリオット、ドンプル
GB ギャラガ&ギャラクシアン	ナムコ	95/7/14	3800円	SHT	ギャラガ、ギャラクシアン
GB ナムコギャラリーVOL.1	ナムコ	96/7/21	3980円	ETC	バトルシティー、ギャラガ、マッピー、ナムコクラシック
GB ボンバーマンコレクション	ハドソン	96/7/21	3980円	ACT	ボンバーボーイ、ボンバーマンGB、ボンバーマンGB2
GB 桃太郎コレクション	ハドソン	96/8/9	3980円	ETC	桃太郎電劇、SUPER桃太郎電鉄II
GB スーパーチャイニーズランド1・2・3ダッシュ	カルチャーブレーン	96/9/13	3980円	ACT	スーパーチャイニーズランド1、スーパーチャイニーズランド2、スーパーチャイニーズランド3'
GB 原人コレクション	ハドソン	96/11/22	3980円	ACT	GB原人、GB原人2、GB原人ランド
GB ナムコギャラリーVOL.2	ナムコ	96/11/29	3980円	ETC	ギャラクシアン、ディグダグ、ドルアーガの塔、ファミスタ4
GB パチ夫くんゲームギャラリー	ココナッツジャパン	96/11/29	4300円	TAB	パチ夫くん、パチ夫くん2、パチ夫くん3、パチ夫くんキャッスル
GB クレヨンしんちゃん オラのごきげんコレクション	バンダイ	96/12/2	3980円	ETC	GB版シリーズをリニューアルした10本プラス新作4本のミニゲーム集
GB 桃太郎コレクション2	ハドソン	96/12/6	3980円	ETC	桃太郎伝説外伝、桃太郎電劇2
GB タイトーバラエティーパック	タイトー	97/2/28	3800円	ETC	バブルボブル、エレベーターアクション、サーガイア、チェイスH.Q.
GB コナミGBコレクションVol.1	コナミ	97/9/25	3980円	ETC	グラディウス、ドラキュラ伝説、コナミレーシング、コントラ
GB コナミGBコレクションVol.2	コナミ	97/12/11	3980円	ETC	ツインビーだ!!、がんばれゴエモンさらわれたエビス丸、モトクロスマニアックス、ガッタンゴットン
GB コナミGBコレクションVol.3	コナミ	98/2/19	3980円	ETC	グラディウスII、ドラキュラ伝説II、イーアルカンフー、けっきょく南極大冒険

【POINT】「スーパーマリオコレクション」ではファミコンの時の無限1UPなどが同じように使うことができる。ここではそれ以外のゲームについて紹介しよう。「ファイアーエムブレム 紋章の謎」ではハマーンの杖を使ったレベル上げが簡単で効果的。ハマーンの杖を使えるキャラクターに杖を持たせて、使う相手を決定した後キャンセルすると、実際は使っていないのにその経験値がそのまま入る。これを何度も繰り返せば、最高レベルになるのだ。

スーパーファミコンも見逃せない！

コレクションゲームは多くはないが、本格稼働を始めたニンテンドウパワーを利用すれば、お好みのコレクションゲームを作ることもできる。豊富なソフト資産のあるスーファミを生かすのもいい。

ニンテンドウパワーを利用する

全国展開を図っている、スーファミソフト書き換えシステム〝ニンテンドウパワー〟を利用すれば、オリジナルのコレクションゲームを作ることも可能だ。このシステムはコンビニエンスチェーンのローソン店舗内に設置してあるMMS（マルチメディアステーション）を利用する。新作のみ3000円だが、旧作は1タイトルにつきすべて1000円。最初に書き換え用のカセット〝SFメモリーカセット〟を3980円で購入しなければならないが、以降はカセットの容量32メガ内であれば、数タイトルのゲームを入れることができるのだ。遊び飽きたら、また別のゲームを書き換えればいい。現在、書き換え可能なゲームは、下の106タイトルにも及ぶ。



「カービィのきらきらきっず」。GBで人気のあったかわいいアクションパズルがリニューアルして登場。



スポーツゲームでは定評のあるナムコからの新作は「スーパーファミリーゲレンデ」。初心者モードもあり。

さて、スーファミでも過去コレクションゲームが数タイトル発売されている。ここではその中でも代表的なものを左に紹介しよう。ちなみに、「ドラゴンクエストI・II」以外は、ニンテンドウパワーで書き換えできるようになっている。ぜひ、チェックしておこう。

旧約・女神転生



ファミコンの「女神転生」と「〜2」をカップリングしたリメイク版。システムは「真・女神転生」のものを使用。

スーパーマリオコレクション



ファミコンのスーパーマリオ1〜3とUSAの4タイトルをリメイクして収録。操作性、裏技などはそのまま残っている。

ドラゴンクエストI・II



ファミコン初の本格派RPGであるIと、根強い人気を持つIIをスーファミ用にリメイクして、1本にまとめた。

ファイアーエムブレム 紋章の謎



ファミコン版のリメイク（1部）に続編（2部）をプラス。グラフィックはもちろん、システムも改良されている。

2月1日から書き換えできる106タイトル ソフトリスト

タイトル名	メーカー名	ジャンル	容量
カービィのきらきらきっず	任天堂	新作	16M
スーパーファミリーゲレンデ	ナムコ	新作	16M
WRECKING CREW'98	任天堂	新作	16M
平成 新・鬼ヶ島 前編	任天堂	新作	24M
平成 新・鬼ヶ島 後編	任天堂	新作	24M
同級生2	バンプレスト	新作	32M
ウィザードリィ・外伝IV〜胎魔の鼓動〜	アスキー	RPG	32M
ダウン・ザ・ワールド	アスキー	RPG	16M
タワードリーム	アスキー	その他	16M
RPGツクール SUPER DANTE	アスキー	その他	8M
レナス〜古代機械の記憶〜	アスミック	RPG	12M
レナス2〜封印の使徒〜	アスミック	RPG	32M
ダービージョッキー 騎手王への道	アスミック	SPT	8M
鋼鉄の騎士	アスミック	SLG	8M
鋼鉄の騎士2 砂漠のロンメル軍団	アスミック	SLG	12M
鋼鉄の騎士3 激突ヨーロッパ戦線	アスミック	SLG	12M
ドカポン3・2・1〜嵐を呼ぶ友情〜	アスミック	TAB	12M
ドカポン外伝 炎のオーディション	アスミック	TAB	8M
決戦！ドカポン王国IV〜伝説の勇者達〜	アスミック	TAB	8M
旧約・女神転生	アトラス	RPG	16M
真・女神転生	アトラス	RPG	12M
真・女神転生II	アトラス	RPG	16M
真・女神転生if...	アトラス	RPG	16M
ラストバイブルIII	アトラス	RPG	24M
魔神転生	アトラス	SLG	12M
魔神転生II	アトラス	SLG	24M
.プロ麻雀 極III	アテナ	その他	8M
夜光虫	アテナ	その他	16M
ストリートファイターIIターボ	カプコン	ACT	20M
超魔界村	カプコン	ACT	8M
デモンズ・ブレイゾン 魔界村 紋章編	カプコン	ACT	16M
ファイナルファイト	カプコン	ACT	8M
ファイナルファイト2	カプコン	ACT	12M
ロックマン7 宿命の対決！	カプコン	ACT	16M
ロックマンX	カプコン	ACT	12M
ブレス オブ ファイアII	カプコン	RPG	20M

タイトル名	メーカー名	ジャンル	容量
悪魔城ドラキュラXX	コナミ	ACT	16M
がんばれゴエモン3 獅子重禄兵衛のからくり卍固め	コナミ	ACT	16M
がんばれゴエモン きらきら道中	コナミ	ACT	24M
魂斗羅スピリッツ	コナミ	ACT	8M
それ行けエビス丸 からくり道場	コナミ	ACT	8M
ツインビー レインボーベルアドベンチャー	コナミ	ACT	8M
ときめきメモリアル 伝説の樹の下で	コナミ	SLG	32M
アクスレイ	コナミ	SHT	8M
グラディウスIII	コナミ	SHT	4M
パロディウスだ！〜神話からお笑いへ〜	コナミ	SHT	8M
極上パロディウス	コナミ	SHT	16M
Pop'nツインビー	コナミ	SHT	8M
エストポリス伝記	タイトー	RPG	8M
キャメルトライ	タイトー	PUZ	8M
パズルボブル	タイトー	PUZ	4M
スペースインベイダーズ	タイトー	SHT	4M
大爆笑人生劇場	タイトー	その他	8M
大爆笑人生劇場〜ずっこけサラリーマン編〜	タイトー	その他	16M
スーパー億万長者ゲーム	タカラ	その他	8M
スーパー人生ゲーム3	タカラ	その他	16M
トルネコの大冒険 不思議のダンジョン	チュンソフト	RPG	12M
弟切草	チュンソフト	その他	8M
かまいたちの夜	チュンソフト	その他	24M
ヘラクレスの栄光III 神々の沈黙	データイースト	RPG	8M
ヘラクレスの栄光IV 神々からの贈り物	データイースト	RPG	16M
メタルマックス2	データイースト	RPG	8M
マジカルドロップ2	データイースト	PUZ	16M
ワイアラエの奇蹟	T&Eソフト	SPT	8M
超魔界大戦どらぼっちゃん	ナグザット	ACT	8M
カービィボウル	任天堂	ACT	12M
スーパードンキーコング	任天堂	ACT	32M
スーパードンキーコング2	任天堂	ACT	32M
スーパードンキーコング3	任天堂	ACT	32M
スーパーマリオワールド	任天堂	ACT	4M
スーパーマリオコレクション	任天堂	ACT	16M

タイトル名	メーカー名	ジャンル	容量
スーパーメトロイド	任天堂	ACT	24M
マザー2	任天堂	RPG	24M
F-ZERO	任天堂	SPT	4M
シムシティ	任天堂	SLG	4M
ファイアーエムブレム紋章の謎	任天堂	SLG	24M
ファィアーエムブレム聖戦の系譜	任天堂	SLG	32M
パネルでポン	任天堂	PUZ	8M
マリオのスーパーピクロス	任天堂	PUZ	8M
スーパーボンバーマン3	ハドソン	ACT	12M
超原人2	ハドソン	ACT	12M
エルファリアII	ハドソン	RPG	16M
新桃太郎伝説	ハドソン	RPG	16M
大貝獣物語	ハドソン	RPG	24M
アースライトルナストライク	ハドソン	SLG	24M
キャラバンシューティングコレクション	ハドソン	SHT	4M
スーパー桃太郎電鉄II	ハドソン	その他	8M
す〜ぱ〜ぷよぷよ	バンプレスト	PUZ	8M
す〜ぱ〜なぞぷよ ルルーのルー	バンプレスト	PUZ	8M
学校であった怖い話	バンプレスト	その他	24M
晦〜つきこもり	バンプレスト	その他	32M
スキーパラダイスWITHスノーボード	ビクター	SPT	8M
つり太郎	ビクター	SPT	8M
川のぬし釣り2	ビクター	SPT	12M
海のぬし釣り	ビクター	SPT	16M
磯釣り 離島編	ビクター	SPT	16M
牧場物語	ビクター	SLG	16M
AIIIS.V	ビクター	SLG	16M
ジ・アトラス	ビクター	SLG	16M
魔女たちの眠り	ビクター	その他	24M
クロックタワー	ヒューマン	ACT	24M
ザ・ファイアーマン	ヒューマン	ACT	8M
スーパーファイヤープロレスリング Xプレミアム	ヒューマン	SPT	32M
スーパーフォーメーションサッカー96 WCE	ヒューマン	SPT	12M
ただいま勇者募集中おかわり	ヒューマン	その他	16M
スーパートランプコレクション2	ボトムアップ	その他	4M

[POINT]「旧約・女神転生」■空になった宝箱のある部屋に一度入って出た後、方向キーの下を31回押してから再度その部屋へ。隠れキャラのジャックフロストJrが出現し、出された質問にYESと答えると、魔貨3000、マグネタイト3000、経験値1万をもらえる。「ドラゴンクエストI・II」■「II」で冒険の書を選ぶ時、方向キーの左とスタートとXかLかRのいずれかを同時に押すと、王子の名前を変更できる。また同様に方向キーの右にすると、王女の名前を変更できる。

「ウィザードリィ」をプレイせずにRPGを語ることなかれ!!

ゲームで緊張するのは嫌いですか?

閉鎖性から生まれる独特の恐怖感。薄暗い迷路を探索する3DRPGは、平面RPGとは全く異なる独自の雰囲気を持つ異色の存在である。

難しいイメージが先行し、敬遠されがちなこのジャンルだが、最近では「真・女神転生デビルサマナー」シリーズが大ヒット。確かにとっつきは悪いが、馴れてしまえば一気にゲームの世界に引き込まれる魅力あるジャンルであることを改めて証明した。

御存知の方も多いと思うが、この3DRPGの元祖が「ウィザードリィ」である。

その記念すべき一作目「狂王の試練場」が発売されたのはなんと17年前、81年のことだ。制作者のロバート・ウッドヘッドとアンドリュー・グリーンバーグは複数人でしか遊べないテーブルトークRPGに不満を持ち、1人でも遊べるRPGを欲した。その欲求がコンピュータを使ったRPG「ウィザードリィ」を誕生させたのである。

「ウィザードリィ」の特徴はシステムやストーリーを極限までシェイプアップし、戦闘と迷宮探索、アイテム収集の楽しみをひたすら追求したところにある。プレイヤーは自分で作成したキャラクターでパーティーを編成し、迷宮へと足を踏み入れていくのだが、そこで待ち受けるのは強力かつ個性的な敵モンスターと、暗闇の迷宮に仕掛けられたトラップの数々。しかし、それらの苦難を切り抜け、敵を倒して獲得した宝箱のフタを開ける時の快感は、なにものにも代え難い。しかもその中身が何千分の1という確率でしか入手できないレアアイテムをだった場合などは……。

良いアイテムを得るためにはより危険な深部へと足を進めなければならない。しかし、プレイヤーの判断力と、パーティーの力が足りなかった場合は、すぐに全滅の憂き目に遭ってしまう。常に死と隣り合わせのシビアなバランスと、レアアイテムという甘美な存在。この2つが織り成す葛藤こそ「ウィザードリィ」最大の魅力である。



「ウィザードリィ」の傑作が集結!!

今回、プレイステーションで発売となる〝リルガミン サーガ〟はシナリオ1〜3、「狂王の試練場」「ダイヤモンドの騎士」「リルガミンの遺産」の3作品がまとめて詰め込まれている。「ウィザードリィ」シリーズは現時点で8作目まで発売されており、国内開発の外伝シリーズも含めると10作以上になる大所帯。しかし、特に人気が高いのは10年以上前に発売されたシナリオ1〜3なのである。

その3本の作品が1つのCD-ROMにまとめられているのだから、ユーザーとしてこれほど嬉しいことはないだろう。今までに一度も「ウィザード



2/26 発売予定
PS

ウィザードリィ リルガミン サーガ

ローカス/ソリトンソフトウェア	5800円
3Dダンジョン探索型RPG	CD-ROM
1人プレイ/メモリーカード対応	

"リルガミン サーガ"で完全復活した「ウィザードリィ」の歴史を振り返る！

すべての3DダンジョンRPGの原点がここにある！

「ウィザードリィ リルガミン サーガ」を徹底解剖

新機能の採用で難易度が低下。初めてでも安心

今回の移植でまず目立つのはグラフィック面の強化。テクスチャーがびっしり張り付けられたポリゴンの迷宮、新たに描き起された巨大なモンスターなどは現在発売されているオリジナルの新作ゲームと比べてもまったく遜色がない。

さらには、オートマッピング機能が追加され、3D迷路が不得意な人でも安心して遊べるように工夫が施された。これなどは、いかにも今風なアレンジといえるだろう。

これらについては次ページ以降で詳しく紹介していくのでそちらを見ていただくのが早い。それよりも、ここでは決定的な変更となったセーブの方法について、しっかり述べておきたい。

他機種版の「ウィザードリィ」は戦闘終了時や町中での行動後などに自動的にセーブされるようになっていた。キャラクターが死亡したりパーティーが全滅したりしても、やり直しができなかったのである（戦闘終了前にリセットする技もあったが）。

本作ではこれを大幅に変更。任意にセーブを行うことが可能になり、いくらでもやり直しができるようになった。歯ごたえがなくなった、と感じる人もいるだろうが、最近のゲームになれた人にはこちらのほうが断然遊びやすい。このあたりの親切さも、今風の「ウィザードリィ」といえるだろう。







リィ」をプレイしたことの無い人がいたら、とりあえず一度遊んでみてもらいたい。過去に嫌というほどプレイした人も、ぜひもう一度生まれ変わった「ウィザードリィ」を体験してもらいたい。現在のストーリー主導型RPGでは味わうことのできない、緊迫感や達成感を思う存分堪能できることだろう。

正直これほどまでに冒険するということを体験できるゲームは、現在でもほとんど見当たらない。冒険させられるのではなく、冒険するのを見るのでもない。プレイしていくうちに、ひとりひとりのプレイヤーならではのドラマが誕生していくのである。

YN SAGA

ガミン サーガ』の3作品

版ならではの新要素を徹底検証。マニアのキミも必見！

搭載された新要素!!



これまでに倒したモンスターが一覧に。何匹倒したかも一目瞭然。

1度対戦しただけでは敵の能力を把握できない。とりあえず研究。

【モンスター博物館】

迷宮で一度倒したモンスターはモンスター博物館に登録され、閲覧することが可能。それぞれを何匹倒したか、遭遇回数も記録される。美麗なモンスターグラフィックを見られることも嬉しいのだが、それ以上に特殊能力やHPなどが表示されるのがありがたい。

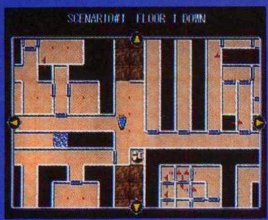


なんとも美しい迷宮。迷路の形状がしっかり分かるのでかなりラク。

暗い・見にくい・怖いと、三拍子揃ったワイヤーフレーム。

【 ダンジョン表示 】

ダンジョンの表示には、テクスチャーを張り付けたポリゴンバージョンと、ワイヤーフレームのオリジナルバージョンを用意。ポリゴン表示にすれば迷宮の罠なども見やすくなり、かなりプレイしやすい。ただ、独特の圧迫感を味わえるワイヤーフレームも捨て難いものがある。



マップには、一度引っかかった罠も記憶される。これは便利。

【オートマッピング】

3Dダンジョンが苦手な人でも楽しめるようにオートマッピング機能を追加。いつでも無条件でマップを表示してくれるので、迷宮で迷子になることもなくなるだろう。あえて苦難を楽しみたい人のためにこの機能はオフにしておくこともできる。お好みに合わせてどうぞ。

#1 Proving Grounds of the Mad Overlord

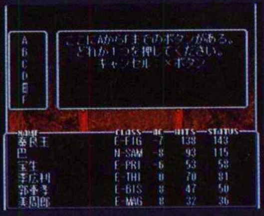
シナリオ：狂王の試練場

「リルガミン地方に君臨する狂王トレボーは、世界征服という壮大な野望を持っていた。そのためには最強の護衛兵と、大魔導師ワードナによって奪われた魔法の護符が必要となる。この2つを同時に解決するために、トレボーは冒険者たちにワードナを倒し、護符を奪還せよとの命令を下した。目的を達成できた冒険者は精強な兵士となり、護符もしっかりと手に入るという巧妙な筋書きである。迷宮はトレボーによって狂気の試練場となった……」

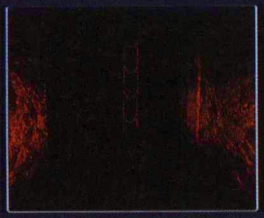
〝狂王の試練場〟は、最初のシナリオだけあって難易度は低め。クリアに必要なアイテムの数も少なく、入門用としては最適である。もちろん、ほかのシナリオと比べればというレベルではあるが……。全体的なシンプルさから現在でも人気の高いシナリオだ。



最深部をちょっとだけ公開。ここまでくればワードナの待つ部屋はもうすぐ。



迷宮の中にはエレベーターも。一気に深部まで進めるが、利用するにはアイテムが必要。



浅い階層は、それほどマップも複雑ではない。初心者でもゲームになれることができるだろう。



キャラクターメイキング

冒険者はカラダが資本!!

過酷な冒険を耐え抜くためには強いキャラクターが不可欠。最初に、どれだけ高いパラメータを持ったキャラクターを作成できるかがカギになる。そのためには、キャラクターを作ったときに与えられるボーナスポイントの値が重要。通常は10ポイント以下だが、一定の確率で10、20といった高い数値が出ることがある。この高ポイントが出るまでひたすらキャラクターを作り続ける。キャラクター作成に一晩、二晩かけるのもこのゲームの面白さだ。

#2 Knight of Diamonds

シナリオ：ダイヤモンドの騎士

「ワードナを倒し、狂王トレボーの奪われた護符を奪還した冒険者たちの次の目的は、再度迷宮を探索し、リルガミンを守護する役割を持ったグニルダの杖を持ち帰ることだ。この杖がない限りリルガミンは無防備な小都市にすぎない。一刻も早く杖を探し出さなければ、リルガミンが滅びてしまうのである。迷宮に残された伝説の武具を集め、ニルダの杖を捜索しなければ……」

このシナリオは、シナリオ1で育てたキャラクターたちをそのまま使用できる。そのため敵も格段に強く、いきなりこのシナリオからプレイするのはキツイ。シナリオ1をクリアした上級者向けシナリオ。



伝説の武具〝ゴッズアイテム〟との戦い。手強い相手だが、勝利すれば自分のものになる。



1階から強力なモンスターが続出。素人さんお断りといわんばかりの難易度である。



シナリオ1から移籍したキャラクター。レベルはシナリオ1クリア時のステータスで始まる。

新しい趣向が満載!! これが『リルガミン・サーガ』

「ウィザードリィ」の世界とPS

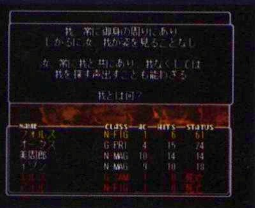
#3 Legacy of Llylgamyn

シナリオ：リルガミンの遺産

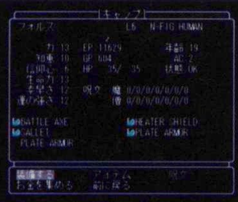
「ニルダの杖を取り戻した冒険者は〝ダイヤモンドの騎士〟の称号が与えられた。彼らの活躍により、リルガミンは平和な時代を迎える。しかしある時、突然の天変地異が発生し、またもや存亡の危機がリルガミンに襲いかかろうとしていた。この異常事態を解決するには、街はずれの火山に住むドラゴン〝ルケブレス〟が持つ〝大地の宝珠〟を用いるほかない。ダイヤモンドの騎士たちの子孫は、その宝珠を得るために冒険へ向かう……」。

前シナリオからのキャラクター移籍が可能だが設定上、子孫という別人扱いになるため、レベル1からの育て直しとなる。善・悪それぞれの属性のキャラクターしか入れないフロアがあり、2パーティーを同時に扱わなければならないのが特徴だろう。

突然出題されるナゾナゾ。謎解き（？）の要素も加わりよりゲームに深みが出た。

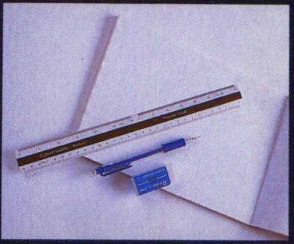


善・悪どちらのフロアにも入れる中立属性のキャラクターはパーティーの柱。



再びレベルは1。でも職業はそのまま。過去の栄光を受け継ぎエリートの底力を発揮できるか。





マッピング

冒険者の味方は紙と鉛筆

「ウィザードリィ」をプレイする上での最大の敵は、複雑な複雑に入り組んだ迷宮そのものだろう。

本作では新たにオートマッピング機能が加わっているが、パソコン版にはそんな甘いものはなかった。特に発売されてからしばらくは攻略本などもなく、自分で方眼紙に鉛筆でマップを描いていく、いわゆるマッピング作業が必要だったのである。腕に覚えのある人は、ぜひオートマッピング無しでプレイし、その難解さを体験してほしい。



神秘的な装束に身を固めたアラビクは、リルガミン城へ攻め上がった。勇敢なる戦いの末、ダバルプスは倒れた。

しかし、彼は死ぬ間際に、呪いの言葉を発した。その呪いの威力はすさまじく、彼ら二人の戦場であった城は崩れ落ち、後には大地に開いた煙たなびく穴だけが残された。



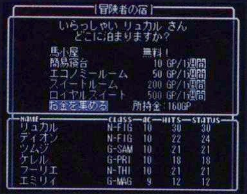
経験値とレベルアップ

狙い目は、安い馬小屋とリッチで弱いモンスター

キャラクターのレベルアップは規定の経験値を獲得し、宿屋に泊まったときに行われる。つまり任意でレベルアップの瞬間を選べるワケである。もし成長内容に不満があれば（パラメータがダウンすることもある）即リセット。納得できる成長を遂げるまで繰り返そう。〝リルガミン サーガ〟では、事前にセーブができるのでそれほど苦ではないだろう。



弱い割に、経験値をがっぽり稼がせてくれるグレーターデーモン。



基本は馬小屋の睡眠。他の安い宿に泊まると瞬く間に年を取ってしまう。

〝リルガミン サーガ〟に



基本的な効力だけでなく、特殊効果についても言及されている。

未収録アイテム残り～個と書かれると、もう集めずにはいられない。

【 アイテム博物館 】

獲得した武器や防具、装飾品などのアイテムを見ることができる。当然効力も書かれてあるので、性能の分かりにくい武器の強さを知りたい時などは、特に重宝することだろう。全アイテム中のいくつを取ったかも表示されるので、収集欲求が激しく刺激されること請け合い。

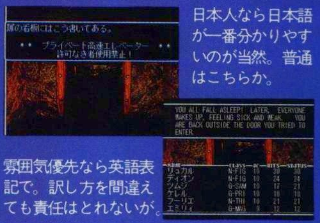


書き下ろしグラフィックは、鼻血が出そうなくらいイカス。ヤバい。

かなりシュールなクラシックモード。これはこれでヤバい。

【クラシックモード】

敵キャラクターグラフィックは、〝リルガミン サーガ〟のために新たに描かれたものと、昔懐かしいパソコン版のグラフィックの2種類が用意されている。これは任意で変更が可能。末弥純氏の迫力溢れるモンスターを堪能するもよし、クラシカルなグラフィックを懐かしむもよし。



日本人なら日本語が一番分かりやすいのが当然。普通はこちらか。

雰囲気優先なら英語表記で。訳し方を間違えても責任はとれないが。

【 文字表示 】

ゲーム中に表示されるメッセージ、アイテム名、モンスター名、呪文名は、それぞれを、英語か日本語のどちらで表示するかを選択できる。英語のほうがカッコいいけど読めないから……なんて人はメッセージだけを日本語にしておけばいい。これだけでもかなり違った雰囲気。

XN SAGA

スター&アイテム小図鑑

ジョンのグラフィック。"WIZ"グッズも大紹介。

ック

レベル8ファイター

力任せに攻撃してくるだけの単純明快な敵。それほど怖い相手ではない。



グレーターデーモン

極悪な強さを持った上級悪魔。先制攻撃を受ければ全滅の危機も。



アタックドッグ

値に飢えた狂犬。グラフィックの迫力だけであれば5本の指に入る。



アンデットコボルト

コンボルトの死骸が、魔力によって再び命を吹き込まれて復活。



ニュー グラフィック

マスターニンジャ

一撃必殺のクリティカルヒット技を持つ強敵。先制攻撃されると最悪。



マーフィーズゴースト

マーフィーさんの亡霊。浅い階層の特定場所に出現するが、得られる経験値は膨大。ゲーム初期の経験値稼ぎをさせてくれる良いお客。



オーク



ブタと人間が合体した亜人間。コボルト同様、強きを助け弱きを憎む。

クリーピングコイン

大量に出現して、ダメージ0のブレス攻撃を仕掛けてくる、うっとうしいモンスター。魔法でまとめて焼き払えば楽勝。



コボルト

犬と人間が合体したようなモンスター。こちらが弱ければ一斉に襲い掛かり、逆に強いと見るや一目散に逃げ出す卑怯者。



レッサーデーモン

羊の頭と4本の腕を持った巨大な悪魔。高い攻撃力と機敏さを併せ持っており、未熟な冒険者達では到底太刀打ちできない。





ドラゴンフライ

ドラゴンの皮膚と顎を持ったハエ。ただのハエだと思って甘く見ていると、ブレス攻撃によってパーティーが全滅する可能性も。要注意。



バブリースライム

ブクブクと泡立ちながら移動する不気味なモンスター。弱いところは某RPGのスライムと同様だが、外見的にはまるっきり異なる。

グレーターデーモン

強力な攻撃魔法を連発する恐怖の悪魔。エナジードレインを持つ。



ボーリングビートル



カブトムシのようなモンスター。防御力が非常に高いのが特徴。

ゾンビ

モンスターといえばやはりこれ。麻痺攻撃がかなり厄介だ。



レベル3プリースト



悪の道に足を踏み入れた僧侶。人間も迷宮では敵となる。

ドラゴンゾンビ

一度死んだドラゴンが魔力で蘇ったアンデットモンスター。



フラック

ピエロのような外観に騙されそうになるが一撃でキャラクターを抹殺するクリティカルヒット、毒や石化攻撃などを備えた強敵。



ファイアジャイアント

炎の化身を思わせる容貌を持つ巨人。外見通り体力と攻撃力に優れたパワータイプのモンスターである。火炎に対する耐性も持つ。



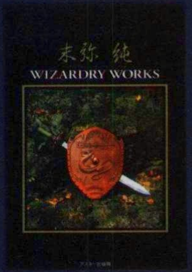
ハタモト

侍の中では指揮官的な上位キャラ。直接攻撃の威力は最大級。



末弥 純氏の描くイラストで一変した"WIZ"ワールド！

今作のキャラクターなどのデザインを担当しているのはもちろん、末弥純氏。"WIZ"といえばお馴染みなのでいまさらではあるが、SFやファンタジー関連の小説などのイラストを中心に活躍中のイラストレーターだ。最近のゲームでの活躍としては、スクウェア発売の「フロントミッションセカンド」がある。



氏が手掛けた「ウィザードリィ」関連のイラストを集めた画集『ウィザードリィ ワークス』。アスキー出版局より発売中。価格は、2800円。

資金集めとダミーキャラ

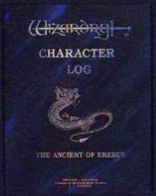
仲間と所持金 大切なのは やっぱり"金"

ゲームの序盤は所持金が不足しがち。特に死者の蘇生には大金が必要なため、どうにも首が回らないことがある。そんなとき、実はわざわざ迷宮に稼ぎに出かけなくても無限のお金を捻出できる錬金術が存在する。非常に極悪かつ貧乏クサイ方法だが……。

まずは適当に新しいキャラクターを何人か作る。この際能力値などはどうでもいい。必要なのは彼らが持っている所持金だけなのだから。あとは作ったキャラクターをパーティーに加え、ボルタック商店でお金を集めるという名目で強奪。これでいくばくかの金が手に入る。所持金のなくなったキャラはそこで用済み。さっさと削除して葬り去るのである。必要な金額が集まるまでこれを繰り返せば……。哀れなダミーキャラが化けて出なければいいのだが。



発売/ソフトバンク株式会社
編集・著作/ヘッドルーム
価格/3200円(本体3107円)



発売/株式会社双葉社
著者/イヴァン・T・ディクスン
価格/2000円(本体1942円)

WIZ GOODS【その③】

難解な「ウィザードリィ」をプレイするには攻略本が不可欠。さらに深く堪能したい人には、モンスター図鑑などを手にとってみてはいかが。



■アスキーコミックス
発売：株式会社アスキー
価格：980円(本体951円)



■ログアウト冒険文庫
著者/竹内誠
価格/580円(本体563円)

WIZ GOODS【その②】

「ウィザードリィ」の世界を舞台にした小説・コミックはかなりの数。自分の「ウィザードリィ」とは少し違った冒険が繰り広げられている。

発売/株式会社ローカス
価格/4800円(税別)



WIZ GOODS【その①】

毎日、「ウィザードリィ」のことが頭から離れないというパソコンユーザーはこちらに注目。スクリーンセーバーで"WIZ"ライフを満喫できる。

LLYGAM

「ウィザードリィ」モン

雰囲気漂うニューバージョンとちょっとコミカルなクラシックバー

職業&属性とパーティー編成 悪の"ロード" 善の"忍者"

職業で最強と呼べるのは〝忍者〟と〝ロード〟。ただし、忍者は悪の属性、ロードは善の属性でしか作ることができない。善と悪のキャラクターは同じパーティーに編成できないため、必然的にどちらかの職業しか選択できない。

だが、迷宮で友好的なモンスターに出会った時、忍者がいるなら立ち去り、ロードがいるなら戦うを選択する。その瞬間、忍者が善に、ロードが悪の属性に変わることがある。これで最強の職業が共闘するパーティーが誕生だ。



ダンジョンでは友好的なモンスターも登場する。これで属性が変化する。

ファンも納得した羽田健太郎氏のサウンド

ＢＧＭを担当しているのは、ファミコン版「ウィザードリィ」と同じ羽田健太郎氏。作・編曲家であり、本格派のクラシックピアニストでもある氏は、テレビや映画のテーマ曲の作曲、演奏のほか、ミュージカルの音響監督などで幅広く活躍中。今作の荘厳さを感じさせるサウンドは素晴らしい。



『組曲ウィザードリィVI～禁断の魔筆～』

アイテム

武器



メイス
先端についた突起物を振り回して攻撃する武器。剣や斧を持つことができない僧侶が、唯一使える武器でもある。

ドラゴンスレイヤー
ドラゴンに対して強力な攻撃力を誇る剣。ただしそれ以外の敵に対しては平凡な攻撃力しか出せない。



ブロードソード
ボルタック商店で買える普通の剣。ダンジョンの深部には、魔力が封じ込められたものも。



防具

兜
頭を防御する大切な防具。前線で戦わせるキャラクターの必需品である。



銅の小手
その名のとおり銅で作られた腕を守る防具。小手。攻撃防御の効果は低いが、値段はそれなりに高い。



コッズアーマー
シナリオ2で登場する伝説の武具の一つ。伝説の鎧だけに、防御力は普通の鎧とは比較にならない。



悪の盾
属性が悪のキャラクターのみが装備できる、かなり頑丈な盾。



アイテム

熊の彫像
土産物ではなく、あるアイテムを取得するための重要品。シナリオ1にのみの登場アイテム。





ディオス薬
ほんの少しだけヒットポイントを回復させられる薬。マジックポイントが不足がちな序盤戦は、とても重宝するアイテム。

ブルーリボン
シナリオ1で登場する特殊なアイテム。これを所持すれば、4階から9階まで一気に通過する高速エレベーターが利用できる。



クラシック グラフィ

マーフィーズゴースト
シリーズ中でも1、2を争う知名度を持つ名物キャラクター。制作者の知人ともウワサされるが、その真相は？





レベル3サムライ
物理攻撃と魔法攻撃を両方ともこなせるサムライだが、レベルが低ければ恐れるほどの相手ではない。見かけにだまされるな！



ボーパルバニー
ウサギ型のモンスターだが、グラフィックはどう見てもネズミ。

キメラ
ヤギの頭と下半身、ドラゴンの頭と翼、ライオンの頭と上半身を持つ。



レベル1メイジ
悪の側についた人間には魔術師もいる。体力はないが、繰り出される魔法によってパーティーを危機に追い込んでくる。





ヴァンパイアロード
ワードナに仕える側近中の側近。その実力はワードナを凌ぐほどの存在。目的達成を前に最後に立ちふさがる強敵となる。

ジャイアントトード
巨大なカエルの化物。基本的に毒ガエルなので、毒攻撃に注意。





ワーベアー
人間と熊を組み合わせて作られた亜人間。そのパワーは強烈である。





ワードナの迷宮には様々な思惑を持った冒険者が足を踏み入れる。金品を持ち帰り生活を営む者。リルガミンを守るためにワードナ打倒を目指す者。迷宮で行方不明になった恋人を捜索する者……。これら目的の異なる冒険者たちが偶然的に出会い、反目しながらも、ともに迷宮深部へ進んでいくというストーリー。彼らの行く手にはいったい何が……。

■松竹富士／松竹ホームビデオ■KF-9709価格／9600円（税別）

WIZ GOODS【その⑤】

「ウィザードリィックッズ」の極め付きは、アニメビデオ。ちょっと古い作品なので、興味があればレンタルビデオ店などを探してみるのが吉。



出演／山口勝平、玉川紗己子
発売／株式会社アポロン
価格／2800円(税込)



発売／株式会社アポロン
作曲・編曲／藤原いくろう
価格／2600円(税込)

WIZ GOODS【その④】

お気に入りの曲があればサントラＣＤの購入をお勧めする。さらにオリジナルストーリーが楽しめるドラマＣＤも〝ＷＩＺ〟マニア必携。

PRESENT

ゲークラに
ハガキを出して
福を呼ぶ

50円切手を貼ったハガキが
素敵なグッズに早変わり。
ハズレたときはゴメンナサイ。

締め切りは、98年3月9日（消印有効）

応募方法

本誌のアンケートハガキにプレゼントの番号や所定の項目をご記入のうえ投函してください。当選者の発表は、前号と今号は発送をもって替えさせていただきます。※この懸賞に当選された方は、雑誌公正競争規約によりほかの懸賞に当選できない場合があります。

1 「リフレインラブ」ハート型CD　3名



初回限定版のハート型ＣＤ。カーオーディオやオートチェンジャーではかけることができないので注意せよ！　提供／リバーヒルソフト

2 「リフレインラブ」テレカ　3名



昨年末に発売された恋愛シミュレーション。その発売を記念して作られたテレカ。　提供／リバーヒルソフト

3 「スーパーロボット大戦」A.D.1998カレンダー　5名



Ｆ完結編までに登場予定のロボットが１年間キミの部屋を彩る。　提供／バンプレスト

4 「ドミノ君」Tシャツ　1名



胸のドミノ君がなんとも愛くるしいＴシャツ。　提供／アートディンク

5 「グランディア」ポスター　10名



販促用の超特大ポスター。　提供／ゲームアーツ

6 「ずっといっしょ」ポスター　10名



３月12日の発売が待ち遠しいあなたのために販促用のポスターを。　提供／東芝ＥＭＩ

7 「エッグ」ポスター　10名



一風変わったタマゴゲーム。　提供／東芝ＥＭＩ

8 「電車でGO！」ソフト＆専用コントローラ　3名



巷から専用コントローラが消えるほどの大人気ゲーム。　提供／タイトー

9 NINTENDO64本体　3名



今年、一気にBRAKEする事間違いなしのN64本体を。　提供／編集部

10 「まぜっこモンスター」テレカ　5名



「超魔神英雄伝ワタル」に出てくるモンスターを使ったＧＢ用ゲームのテレカ。
提供／バンプレスト

11 「クラッシュバンディクー2」下敷き　10名



今年も絶好調のバンディクー。　提供／ＳＣＥ

12 編集部特製オリジナルテレホンカード　10名



「シルエットミラージュ」のキャラがかわいい編集部テレカ　提供／編集部

13 編集部特製オリジナルピンバッジ　10名



こちらも「シルエットミラージュ」を型取った編集部ピンバッジ。初お披露目のプレミア物。　提供／編集部

14 ロードランナー　ミニ　3名



知らない人はいないくらい有名な元祖アクションゲームがミニゲームで登場。
提供／エクシング

15 天地無用 in POCKET　3名



魎皇鬼を育ててお馴染みのキャラに大変身。天地とのラブラブ度100％を目指せ。
提供／エクシング

16 バストアムーブ体験版　30名



エニックスが放つ異色作。音楽に合わせてボタンを押して、かっこよく踊れば勝ちという単純明解なダンス＆リズムアクションゲーム。
提供／エニックス

6号の当選者

１「ぷよりん」：宮崎県／後藤鎮、埼玉県／市川輝明（他８名）　２「フリートークスタジオ」テレカ：長野県／塚原肇　３「カルドセプト」ポストカード：静岡県／宮下直美、東京都／藤井栄司（他１名）　４「街」体験版：宮城県／佐々木正俊、神奈川県／高橋俊幸、千葉県／安部貴弘（他12名）　５「バーチャロン」テレカ：奈良県／金子慎　６「ダムダム・ストンプランド」セット：東京都／大木みどり、埼玉県／高村建次（他18名）　７「ナムコヒストリーVol.2」ピンバッジ：神奈川県／黒澤沙織、大阪府／森嶋武　８「パラッパ＆バンディクー」テレカ：東京都／久保糸子、神奈川県／藤澤美樹（他３名）　９「富士通パソコンシステムズ12周年記念」テレカ：東京都／中村匡宏、岩手県／番場康（他３名）　10「セガサターン特製リュック」：千葉県／高久千鶴、新潟県／小川徹　11「スーパーリアル麻雀ＰⅦ」カレンダー：長野県／若林一徳、宮崎県／河田憲（他８名）　12「電車でGO！」ものさし：和歌山県／木口友之、大阪府／久米達也（他１名）　13「HAPPY HOTEL」テレカ：神奈川県／関野清明、静岡県／尾野薫（他１名）　14「ナムコヒストリーVol.2」ソフト：長崎県／藤井宣之、兵庫県／寺本進

MONTHLY NEWS SHOW NEWS活火山



「桃鉄7」環太平洋ボンビー大賞発表！

12月29日。ラジオの公開録音にあわせて日本武道館で行われた「桃鉄7・環太平洋ボンビー大賞」。大賞の100万円は、東京都にお住まいの渡辺健蔵さんが獲得！



パックインソフト「夜想曲」発表会

1月27日。パックインソフトから4月発売予定のPSソフト「夜想曲」の制作発表会が行われた。原作・監修の赤川次郎氏もゲストで登場。



「ワーランド・プロジェクト」設立

1月28日。「エーベルージュ」発のメディアミックスを新たに展開するために「ワーランドプロジェクト」が設立された。



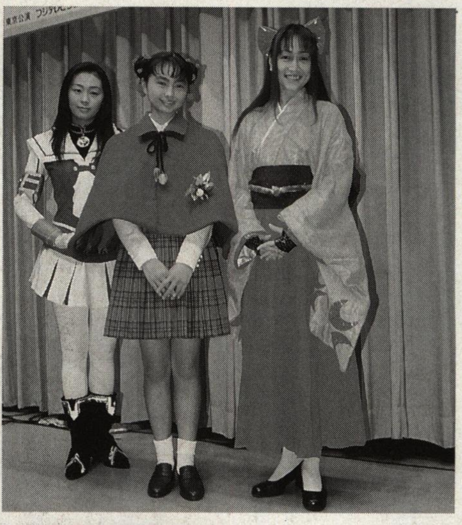
第2回ぷよ名人戦開催

12月23日。幕張メッセで「ぷよ名人戦」が開催された。全日本ぷよ協会から初段以上に認定された70名が名人の座を賭けて戦った。



「バイオハザード2」発売直前イベント

1月17、18日。ガン＆ミリタリーイベント「ブラックホール」内で開催された。当日はバイオ関連グッズの販売やシューティングゲームなどが催された。



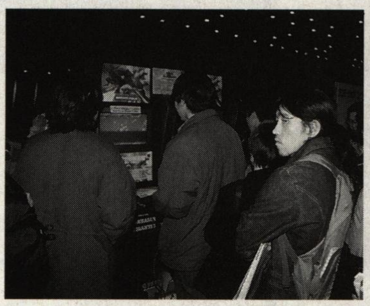
LAWSON presents ミュージカル「サクラ大戦」～花咲く乙女～

1月21日。フジテレビ・ニッポン放送本社ビル、マルチシアターで行われた制作発表会。今回が舞台初挑戦となる野村佑香などが出席。



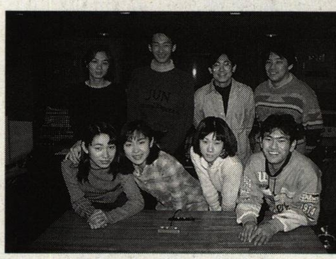
「街」完成発表会

1月19日。サターンユーザー待望のソフトの完成発表が都内某ホテルにて行われた。会場には、出演している役者の方々も見えられた。



WONDER FESTIVAL WINTER開催

1月25日。東京ビックサイトで行われたガレージキットの展示・即売を中心とした模型イベントが開催された。



「バイオハザード」アフレコ収録

1月17日。文化放送、ラジオ大阪にて放送されているラジオドラマの最終エピソードの収録が行われた。



バーチャコロシアム第4弾 ぷよぷよSUN FOR SEGANET

1月18日。準決勝・決勝が東京ジョイポリスで行われ、神奈川の「ゆうしゃみるくてぃー」が優勝。



「セガサターンフェスタ」in東京ジョイポリス

1月18日。今月は「ウインタービート」ゲーム大会が開催された。また、ファッションショーも行われた。



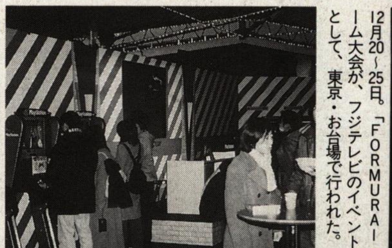
「金田一少年の事件簿～地獄遊園殺人事件～」アニメーションアフレコ

1月22、25日。PS用「金田一少年の事件簿」の第2弾となる「地獄遊園殺人事件」のアニメシーンのアフレコが行われた。



タワーレコード1時間店員に挑戦！美子&薫レジに立つ！

1月22日。タワーレコード渋谷店で美子と薫がレジに立って「街」購入者に商品を袋に入れて手渡すサービスを行った。



お台場は「FORMURA1 97」のイベントで大にぎわい！

12月20～25日。「FORMURA1 97」ゲーム大会が、フジテレビのイベントの一環として、東京・お台場で行われた。

Digital Pops

コメンテイター■渡辺浩弐／マルチメディア評論家、小説家、株式会社GTV代表取締役　□川口洋司／Game Clash編集長

1998年のゲーム業界を展望する

「ポケモン」アニメ事件

GC□昨年12月にテレビ東京系で放映された「ポケットモンスター」のアニメ番組を見て、一部の子ども達がひきつけを起こすという事件がありました。ゲーム業界への波及が心配ですね。

渡辺■今回の事件について困ったなと思ったのは、大方のマスコミがアニメとゲームを混同してたことですね。今回「でんのうせんしポリゴン」というアニメ作品が問題なのであって、「ポケモン」自体が悪いわけではない。ですから、ポケモンがこうした騒動を引き起こしたとか、「ポケモンが子どもを襲った」という表現をしていた一部のマスコミには反省してもらいたい。

GC□アニメとゲームを混同したところから、様々な誤解が出てきそうですね。

渡辺■「ポケモン」世界のすべてに対する無闇なバッシングが怖いですよね。

ただし、問題になった映像に関して言うと、たぶんテクノロジードラッグとしての効用があったということは確かです。ドラッグというのは、それを使用する側の状況が重要なんですね。例えば、「機会があったら現実を逃避したい」という潜在的な願望があれば、いとも簡単にハマってしまう。

今回のポケモン事件で、あえて問題提起をするとすれば、子ども達がこうした状況になかったかということなんです。「もし行けるのなら画面の向こうの世界に行ってしまいたい」と多くのゲームキッズが感じていたかもしれない。

目もくらむような映像を見た時に、子ども達は、ふっとその潜在意識を刺激されてしまった。倒れた子ども達のなかには、「親も先生も関係ない世界に行ってしまいたい」という気持ちを持った子がいたと思います。そんな子ども達が、全国に何百人かそれ以上いたかもしれない、そんな事実のほうが、僕にとっては衝撃的でしたね。

こうした状況を考えると、今子ども達からポケモンを取り上げることのほうが、よほど危険なんです。ポケモンのテレビ放映を中止したり、キャラクターグッズの販売を制限したりするようなことは、逆に子ども達を傷つけてしまう可能性があるんです。それが彼らにとっての非常に大きなトラウマになりかねない。これが原因になって彼らが大人や社会を憎み始める、ということになるかもしれない。

場当たり的な対処は中途半端で、本質的な問題の解決にはならないわけですから、慎重に問題を取り扱ってもらいたいですね。

アニメにおける点滅効果のどこが悪かったかを映像業界全体が徹底的に勉強するべきだと思います。

GC□テクノロジードラッグという言葉が先程出てきましたが、もう少し詳しく説明して下さい。

渡辺■60年代、70年代には、カウンターカルチャーのなかで、ドラッグ効果のある映像や音楽の研究を世界中の優秀なアーチストが模索し、そこから素晴らしい作品もたくさん出てきたんです。

それと、今回のポケモン映像のどこが違うかというと、作っている側が無自覚だったという
ことです。ジミ・ヘンドリックスやあるいはピンク・フロイドが、ドラッグ・サウンドを作った時、彼がその音楽で何を伝えるかはっきりしていて、聴く側もそのつもりで聴いていたわけです。

ところが、今回はたまたまできてしまった映像を制作者とテレビ局側が、たいして意識もせずに流してしまったというのが実状のようです。今の映像業界の技術は、苦労せずにドラッグ的な効果が作れるんですよ。アニメは、今まではセル画を1枚1枚描いて、フィルム上でだけ制作するものだった。けれども、ここ数年その後の最終的な仕上げの段階でビデオ編集室でデジタル編集が加わるようになった。ひと昔前なら、目もくらむような映像を作るには、大変な労力を要したんです。ですから、誰しも何らかの考えがなければやらなかったんです。ところが、最近では、画面を発光させたり、フレームごとに絵を切り替えるような作業が、その最終のデジタル編集の工程で簡単にできるようになっている。強いて言えば、そこが、デジタル時代の映像と映像制作の問題点なのかもしれませんね。

ただしゲーム業界で、そういう研究はすでに始まっているんです。数年前「テレビゲームてんかん」疑惑がマスコミを騒がせた時から各メーカーはこの種のことについて研究にとりかかったわけです。

ただ、あの時にテレビゲームが矢面に立ったことをきっかけに、そうした人体への影響に対して任天堂がM I Tの研究に資金援助したり、セガが研究のための財団を作ったりした。

また、クリエイターの一人一人もモラルを持つようになったんです。例えば、「ポケモン」を作った田尻智くんは、早稲田の人間科学部に何回も通っていましたね。人間にインパクトは与えるけれども害を与えない映像表現というものを、ポケモンの大詰めの忙しい時期に、彼は勉強していたわけです。

ゲームの映像は、テレビアニメよりもっとデジタル効果が容易なものなのです。今まで大きな事件が起こっていないのは、そういう努力が生きているからなんです。

GC□今のところ、ゲーム業界への影響は未知数ですね。

渡辺■今のゲーム業界は、こうした事態に十分対処できるのではないでしょうか。もし可能であれば、メーカーごとにバラバラに行っている研究を、もう少しまとめていってもいいかもしれません。

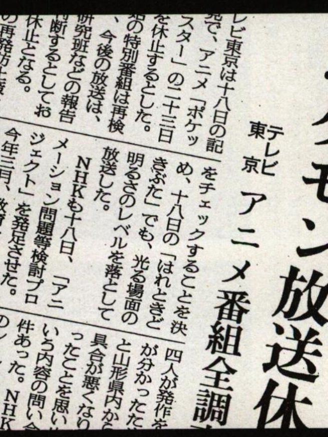
デジタル映像が人体に及ぼす影響については、まだ分からないことのほうが多いので、「分かっていないことは全部やめましょう」と言い始めると、そこで研究が止まってしまう可能性があります。うまずたゆまず現場レベルで研究を継続するべきですね。

任天堂第2黄金期の到来

GC□それでは、次に98年のゲーム業界全体を予想してみたいと思います。まずは最初の話題でも登場した任天堂から。

渡辺■任天堂はようやく眠れる獅子起きる、といった感じですね。ファミコンの奇跡的な大ヒ

「ポケモン」アニメで体調異常



昨年12月17日、テレビ東京系の人気アニメ「ポケットモンスター」を見ていた子どもたちが頭痛やけいれんなどの症状を起こし、次々と病院に運ばれた。異常を訴えたのは、小・中学生を中心に全国で500人以上。中には意識不明に陥った子どももいた。問題になったのは「でんのうせんしポリゴン」という回で、主人公のサトシや敵のロケット団がコンピュータの中に入っていくというもの。ピカチュウがロケット弾を破壊した際、赤と青の光が強く光る場面があり、それを見て症状を起こしたものとみられる。この事件により、「ポケモン」の放送は休止となった。

ットがあって、その延長線上でスーパーファミコンとゲームボーイが売れましたが、それ以降実は大ヒット商品は出ていません。そしてファミコンからスーパーファミコンの流れにおいて基本的なゲームのジャンルやバリエーションは実はほとんど変わらなかった。

次の3Dゲームの流れに任天堂はのらなかったんですね。セガはアーケードゲームの「バーチャファイター」を移植して出し、プレイステーションは最初から3Dマシンということを売りにしていた。しかし、ニンテンドウ64は、先行しているライバルマシンに対して明確な差別化が行われておらず、その結果まだ確固たる地位を築いていない。そういう意味でいうと、任天堂ゲーム機の第2期はまだ始まっていないんです。

しかし今その第2期の幕開けの予感がするわけです。具体的にそれは何かというと、「ポケモン」の延長線上にあるデータインテグレーションということです。

あるいはゲームのシナリオやストーリー以前の純粋なデータとしての存在の価値のようなものが注目され始めている。そのことを「ポケモン」のヒットの要因として任天堂が見極め、次の展開に取り組み始めているんですね。

「ポケモン」の奇跡的な大ヒットは、80年代のファミコンの大ヒットに相当するような波及効果を今後作っていくかもしれない。そのことによって、任天堂の新しい黄金時代が始まるかもしれないんです。

ただ、その効果が表れるのは2、3年後になるだろうと僕は思っています。今、任天堂は「ポケモン」の先のものをN64や64DD（ディスクドライブ）でどう作っていくかを必死に模索しています。例えば、マリーガルのようなアーチストプロジェクトもそうです。こういうプロジェクトは、大変時間がかかりますし、任天堂的にもそれほど焦る必要はないんです。ほかの会社が1年単位であくせくとやっていることを、任天堂は10年単位でやっていい、それくらい余裕のある会社ですからね。

だから98年は表面的に目立った動きがなくて、「ポケモン」ブームが続くだけで終わってしまうだけかもしれませんが、「ポケモン」の本質的な価値は今熟成しています。

今まで僕たちは、客観的にモニターと向き合っていたわけです。しかし今モニターを飛び越えて中に入ってしまうような感覚を、普通の人が理解するようになったんですね。子ども達だけでなく普通の大人までが、画面の中のデジタルな存在にワクワクしたり、感動できるようになってきている。

コンピュータのイメージを、これからどう変えていくかネットワークをどう使いこなしていくか、そういう次の時代を導くための方法論を任天堂は持っていると思います。「たまごっち」や「ポケモン」の延長線上に「ポストペット」のような今までの概念とは違うソフトが出てきているのは非常に面白いと思うんです。そのムーブメントの本質を、業界全体がじっくり考えていく必要がある。それを一番高いところから鳥瞰しているのが任天堂ではないでしょうか。

GC□キャラクター商品としての「ポケモン」から、いろいろなビジネスが展開していきそうですね。今年の7月に発売予定の64DDで、また次の新たな展開が期待できそうです。

渡辺■今年、任天堂は、「こんなこともできる」というスタイルを提示してくれればそれでいいと思います。そこからユーザーと一緒に遊び方を考えていく。

「ポケモン」の大ヒットも、ソフトをこれだけうまく遊んだ子ども達の力によるところが大きいですよね。32ビット機以降のゲーム機が、これだけ一般性のあるものとして普及する時代になると、ユーザーにもクリエイターとしての能力が期待される部分があると思います。ただ単にゲームソフトを受け身で遊ぶというだけではなく、ゲームソフトを利用して新しい遊びを一緒に考えましょう、と僕は呼びかけたいですね。

GC□いずれにしても、今年は任天堂にとって次の方向性を生み出す年になりそうですね。

セガの進むべき道は

GC□一方、早々と次のゲーム機を発表した形になっているセガですが、サターンのソフトは結構充実していますよね。昨年末に発売された「Jリーグ プロサッカークラブをつくろう2」や、「全日本プロレスFEATURING VIRTUA」「シャイニングフォースⅢ」などは、クオリティが高いと思います。

サターンはゲームマニアのマシンという見方が大方ですが、消費の冷え込んでいるこんな時期だからこそマニア向けの商品というのは貴重じゃないですか？

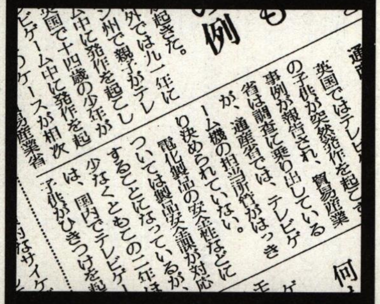
渡辺■僕は、ゲームの一般化という意味では、サターンのほうで展開したほうがいいと思いますね。今おっしゃったように、セガサターンをとりまく各社は、マニアックなゲーム技術をベースにしてそれをいろいろ試行錯誤していった結果、それを一般的なソフトにアプリケートできるレベルに達しています。「全日本プロレス」や「サッカークラブをつくろう2」のほかにも、「リアルサウンド」や「街」のようなソフトもありますよね。

こういう一般的なソフトが出るインフラになったことは、セガのマシンとしては初めてなんです。サターンの普及台数が、公称で400万～500万台。これを大事にして次のステップにシフトすることが、本当は大事なんですけどね。

ただ、今年がセガにとってターニングポイントではあると思います。SCEが「パラッパラッパー」や「I.Q」でやったような、ゲームのマーケットを広げていくという方向をサターンでやり続けるのか。それとも、マニアがうなるようなものを出し続けていくのか。セガが、後者を選びたいというのであれば、ニューハードはその方向性を追求するべきでしょうね。

僕は、セガは一般化とマニア化の両方ともやってほしいですね。例えば任天堂は、「ドラゴンクエストⅣ」や「ドクターマリオ」でファミコンの市場を維持しつつスーパーファミコンにも力を注いだ。ゲームハードのメーカーには一般的なインフラと、マニアックなインフラを目指す2つの方向を両立させるやり方はあるんです。セガは、今まで新しいゲーム機を市場に投入するたび、自社の既存のゲーム機のユーザーを切り捨ててきた。でも、サターンは、500万台も普及しているわけですから、

テレビゲームてんかん疑惑



1992年11月、イギリスのある少年がテレビゲームでてんかん発作を起こし、死亡するという事件が起こった。この事件の報道を皮切りに、国内外でテレビゲームへの批判が高まったが、この少年は以前からけいれんの発作を持っており、直接の死因もけいれんではなく、発作後の窒息であるらしいことが分かっている。その後、任天堂やセガなどはハードやソフトの説明書に発作に関する警告文を記載することを決定。ここ2年は国内ではテレビゲームでひきつけを起こした例は、報告されていない。

ある特殊な光や色の点滅などがてんかんの発作を誘発することは、専門医などに広く知られている。この発作は「光過敏性てんかん」と呼ばれているが、その後の研究で、これと「テレビゲームによる発作」の例を混同することは好ましくない、とされている。

ポケモン的ソフト「ポストペット」



ソニー・コミュニケーションネットワークから発売されたメールソフト。ペットをデスクトップ上に飼いながら、メールのやりとりができる。ペットの種類はクマ、ウサギ、ネコ、カメの4種類でそれぞれに性格付けがなされている。AI機能が搭載されているため、メールのやり取りをするうちに、ペットが様々なことを学習していく仕組み。「なでる」「たたく」などのコミュニケーションによって、ペットの性格も変化する。このソフトは、マルチメディアグランプリ'97通商産業大臣賞を受賞している。

So-net上にはホームページもある。「ポストペットデラックス」3,980円／2枚組（税別）で発売中。

ユーザーに対しては企業としての責任があるんです。マスターシステムの時代とはわけが違うんですからね。

例えば、「リアルサウンド」「街」のようなゲームや、ソニック・シリーズのような家庭用ゲーム機ならではのものを出し続ける。または、サタコレのような廉価版シリーズを出し続ける。そういう方向性をサターンはこれからもたいせつにしたほうがいいと思いますね。

あるいは、通信環境をサターンで整備していく。通信システムは、相手がいないと成り立ちませんから、新しいゲーム機よりはサターンのほうがインフラとしては適当なんですよ。ですから、マシンの処理速度や解像度よりも、普及台数のほうがはるかに重要なんですね。

GC□新しいゲーム機で通信システムを成功させるには、時間もかかるわけで、その分リスクは大きいですからね。

渡辺■極端な話、通信は文字だけで十分、という意見もあるわけです。そういう意味で、サターンは通信システムをより発展させてもらいたいと思います。ファミコンからスーパーファミコンへの移行時期のように、セガはサターンとニューハードを両立させる戦略を考えていくべきでしょうね。

PSはインフラになるか

GC□任天堂やセガは、今年128ビット機や64DDというニューハードを出しますね。

一方SCEは、マーケット的に優位に立っていますから、スクウェアやエニックスといったメーカーのビッグタイトルの発売タイミングを見て、ニューハードの発売を決定することができますね。一方、「グランツーリスモ」「クラッシュ・バンディクー2」など、クオリティの高い安定したソフトが出ました。これらは、SCEのソフトですけど、SCE自身がヒットメーカーになってしまった。98年はこの傾向に拍車がかかると思いますね。

渡辺■基本的にSCEが、98年から99年にかけてマーケット的に首位を維持することは、まず間違いないでしょうね。今年は「バイオハザード2」が出ましたし、99年に入っても当然「FF」「ドラクエ」「ときメモ」シリーズなど大作が出続けるわけです。

プレイステーションは、現在のゲーム機ユーザーのメインマーケットをきちんとつかんでいますから、今の地位は揺るがないでしょう。その状況を維持しながら、ゲームマニアだけでなく一般層にもゲームの楽しさを広げる努力を、もっともっと続けていただきたい。プレイステーションの普及台数が1000万台を超えれば、十分それができると思います。

「グランツーリスモ」「クラッシュ・バンディクー2」「バイオハザード2」のように、ゲームとしてクオリティをどんどんみがいていく作品だけではなく、ゲーム機上で読ませる本や、ゲーム機上で見せる映画、ゲーム機上で聴かせる音楽のようなソフトの新しいスタイルを、SCEにはいろいろと模索してもらいたいですね。

たいていの家庭にビデオデッキやCDプレイヤーは普及しているわけですが、プレイステーションもそうした機器に取って代わるつまり基本インフラになりえるポジションにあると思うんです。ビデオデッキがあってLDプレイヤーがあってCDプレイヤーがあるのだったら、同じ位置にプレイステーションがあってもおかしくない。

映画にしても音楽にしても、もっとインタラクティブ的に楽しむものもありうるわけで、インタラクティブな再生インフラとしてのメインシステムとして、プレイステーションが稼働していけばおもしろいですね。普及台数が2000万台に至る過程で、そんな可能性を追求してほしいですね。

GC□「みんなのGOLF」が100万本を超え、今春には150万本に達しそうだという話を聞くと、プレイステーションは、ゲーム機のインフラになってしまったなと思いますね。

渡辺■ハードが1000万台普及していれば、お父さんがソフトを購入しそうなゲームのマーケットのサイズも100万本を超えるということが分かった。

今、プレイステーションは、ソフトの本数がやたらと増えていることが危険視されていますね。でも、この状況は一概に否定することではないんですよ。クソゲーの山ができる一方でいいゲームが突出してくる可能性もあるわけです。

ゲーム雑誌が注目していないからといって、そのソフトが面白くないとは限らないんですよ。ゲーム誌があまり取り上げないようなタイトルにも、掘り出しものが増えているんです。例えば昨年末には「バーガーバーガー」や「R? MJ」などあまり見かけないソフトでも、プレイしてみると面白いものがあったんです。

どんなにダメな音楽CDが出ても、それでCD市場全体がダメになってしまうことはないわけです。それと同じことがゲーム機にもいえるんです。クソゲーが出ても、プレイステーションのインフラは揺るがないと思います。いいゲームは売れるし、B級なものでもカルトな魅力があればカルトなゲームが好きなユーザーが買ってくれる。ハードの普及台数が1000万台を超えると、そういう選択肢の多い環境になりうるんです。

GC□98年、プレイステーションのインフラ化は、ソフトの多様化をもたらすでしょうね。

渡辺■ええ、多様化は着実に進むと思いますよ。

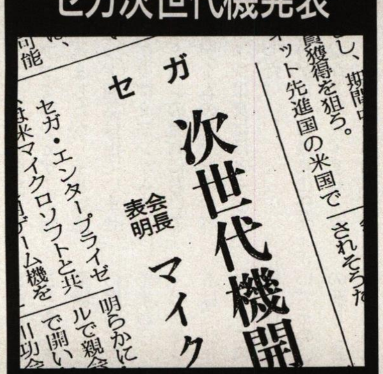
クリエイター主義の問題点

GC□ゲームソフトの担い手であるクリエイターなんですが、98年はクリエイターの存在感がよりゲーム作りに反映されていくような気がしますね。

渡辺■今ゲーム業界は、クリエイターが簡単に注目を集められるようになりましたからね。それはもちろんいいことですが、一方ではクリエイター自身に実績がないのに業界がもてはやして、それがクリエイターの才能を殺してしまうこともある。ゲームクリエイターの仕事は、一般の人にはよく分からないから、極端な話、ゲームを作る前に有名にしてしまうことも可能なんです。

誰しも最初の作品は、貧乏しながら工夫して作る。たとえ処女作がダメでも、その苦労が2作目に活かされるんです。2作目でクリエイターは、苦しんだり妥協したりしながら、自分の特性をうまくマーケティングと擦りあわせていくノウハウを磨いていく。そして、本当に自信を持

セガ次世代機発表



セガの大川会長は、1月23日米マイクロソフトと共同で家庭用ゲーム機の開発に着手していることを正式に明らかにした。発売時期や性能などは数ヶ月先になるらしいが、セガサターンが失敗したため巻き返しを図るとのこと。基本OSは、マイクロソフト社のウィンドウズCEをベースに開発。これによってパソコンソフトとテレビゲームソフトの相互互換が容易になるということだが、セガの次世代機は限りなくパソコンに近くなるらしい。また、パソコンに近くなると、インターネットなど通信機能を充実したものになりそうだが、果たしてどういうコンセプトのマシンになるのか楽しみである。

「みんなのGOLF」大ヒット



SCEが97年夏に発売した「みんなのGOLF」は昨年100万本を突破、150万本も時間の問題といわれている。昨今のゲームソフトの低迷という状況下、爆発的にヒットしたというイメージはなくとも、コツコツと実績を積み重ねているこのタイトルは、ゲームビジネスの1つのモデルケースとなるだろう。ヒットの要因は、効果的なテレビコマーシャル、分かりやすいゲーム内容、などいろいろ言われているが、最大の要因にタイトルのネーミングを挙げる人もいる。この際ぜひそのへんの分析を試みてもらいたいものだ。

って世に出せるという作品は、3作目、4作目なんです。けれども最初の1作目で、マスコミに食いつぶされてしまう現実は、確かにゲーム業界にあるんですね。

GC□クリエイターを巡る環境自体が、青田刈り的になっていますよね。

渡辺■そこからゲームのクリエイティビリティというのを理解せずに、外部業界のスポンサーが投資したらとても危険ですね。ゲームで一発当てるという一発勝負に賭けるのではなく、「1本くらいハズしてもいい」という気持ちで投資していただきたい。ゲームというのは、単にお金を出すだけの役割ではない優秀なプロデューサーが、スタッフの才能と社会との接点をうまく見つけながら、仕上げていくべきものなのです。

「パラッパラッパー」を作った松浦雅也さんも、実はこれが手掛けたソフトの1作目ではないんです。その前にパソコンのCD-ROMタイトルを何本も作っていたんですよ。

ヒットの概念が変わる

GC□昭和30年代、40年代、レコード業界では、国民的ヒットといわれていたレコードがありましたよね。その後はどんどん音楽が細分化して、いろいろなジャンルでそこそこのヒットが出る状況になった。ゲームソフトもそれと似たような状況になってきたような気がするんです。

渡辺■まさにそのとおりですね。今はピンクレディーや山口百恵のようなヒットはないけれど、ピンクレディーや山口百恵より、globeやパフィーのほうが枚数的には売れているんです。それから、ミリオンヒットというのは、昭和40年代、50年代にはせいぜい1年に1〜2枚だったはずです。でも、今はもっと出ていますよね。細分化されたマーケットでも購買力はある。みんなが同じ趣味を持って、同じものを買っていた時代に比べると、はるかに価値観の多様化した時代になったということです。

それはゲームも同じです。セールス的にはマリオ、ドラクエを目指すにしても、クリエイターは、もっとマニアックに作り込んでもビジネスになる可能性が出てきた。あるいは、もっともっとマニアックな内容のゲームを、10万円で1000本売るというビジネスの可能性も出てきたんです。

GC□ゲーム以外の商品を見ても、ヒットの概念がどんどん変わってきていますね。

渡辺■超ヒット商品の「新世紀エヴァンゲリオン」も、たかだか数十万人のファンなんですが、しかし一人一人が、かなりのお金をキャラクター商品の購入などに使っているわけですね。一般性のある商品をを薄く広く売るのではなくて、それよりも限定した客層を狙って、マニアックな商品を販売してもビジネスになる時代なんですよ。

テストプレイの必要性

GC□PSでは、デジタルコミックなど既存のジャンルにとらわれないソフトも登場しています。最近聞いた話ですが、「RPGツクール3」など自分でソフトを作るゲームも売れているらしいんですね。これまでの売れ筋ソフトという概念も、少しずつ変わってきているような気がします。

渡辺■「RPGツクール3」は、今、店頭では品切れ状態が続いていますよね。このヒットは、おそらくメーカーも小売店も予測していなかったことなのでしょう。毎月ソフトが山ほど発売されて、そのなかでこういうソフトが浮上してくる。そこでショップ側の発注の見込み違いがよく起こっています。

ユーザーとしては、テストプレイしてソフトを購入したいわけです。もちろん流通側もソフトの中身について勉強しなくてはいけません。そういう意味で、体験型のイベントや体験ソフトが今後ますます重要になります。音楽CDを買う場合、内容がどんなものか試聴コーナーで聴けるじゃないですか。

GC□試聴装置が店頭に設置されていますよね。

渡辺■店頭ばかりでなく、テレビのゲーム番組などでもっとゲームソフトをフォローしてもらいたいですね。また、ゲーム雑誌はどれもカタログ形式一辺倒ではなくて、もっと評論色を強めていってもらいたいですね。

例えば「パラッパラッパー」や「I.Q」などは、店頭で売れるまでマスコミにはほとんど取り上げられなかった。そういう状況はちょっと情けなかったです。

GC□ゲーム雑誌が、売れたゲームの後追いしている、と言われても反論はできませんね。

渡辺■逆にユーザーが、マスコミより先にいっているのなら、それでもいいと思います。しかし、もしそうであれば、いろいろなものを彼らにプレイさせてあげることが大切だと思います。ですから、プレイステーション・クラブフェスティバルやセガのデジタルサーカスのようなイベントが評価できるわけです。ゲームソフトが、買ってみなければ分からないという宝クジ的なものだった時代はもうお終りです。

アーチスト性を問われる時代

GC□98年全般の傾向として、ソフトのマニア化がどんどん加速して、全体のクオリティアップにつながる気がするんです。

渡辺■ゲームソフトを送り出す側は、自分の中のマニア性をよく見つめて、それをベースにものを作っていくしかないでしょうね。

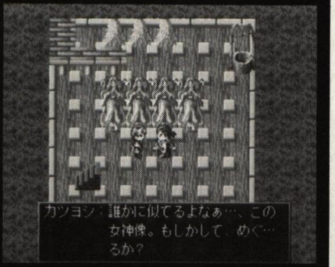
「パラッパラッパー」や「グランツーリスモ」「ダービースタリオン」にしても、スーパーマニアな作品だと思うんですよ。そういうソフトを制作する場合、難しいのは作品に対する情熱を長期間持続することができるかどうか、ということなんです。

普通、ゲームの制作は1〜2年かかりますから、作っている最中でクリエイターが「自分のやっていることは本当に正しいんだろうか?」と考えてしまうんです。

GC□会社内でのアーチスト性ではなく、世間一般を対象にした本来の意味でのアーチスト性が問われる時代になってきましたね。

渡辺■作るソフトの自由度が高ければ高いほど、クリエイターは大変だと思います。「ファンタジー世界のRPGを作れ」と会社から言われたほうが楽なんですね。「ジャンルも含めて君のオリジナルを作ってほしい」と言われた時に、自分の感性に自信を持って作れるかどうか。でも、そういう自信がないのなら、ゲームなんか作らないほうがいいですよね。(1997年12月22日収録/構成・吉田直子)

自作のRPGで遊べる



キャラクターの作成や、魔法やアイテムの設定、最重要な物語の展開さえも自分で考えられ、現存するRPGを越える自分だけのゲーム制作が可能なRPG作成ソフト。前作よりも作成が簡単になり、主人公達の必殺技の設定や転職の有無の設定などといった新要素も追加された。一つの項目で設定できる事柄も多いが複雑ではなく、主人公と敵の強さのバランスが気になった場合や、作成中のイベント内容の確認もいつでもチェック可能なので安心。また、同時収録されているグラフィックツール「アニメティカ」で作成したキャラクターやモンスター、別売の「音楽ツクールかなでーる2」で作曲したものも使用可能。(アスキー/PS/ETC/97年11月27日発売/5,800円 ©1997 ASCII Corporation./SUCCESS/空想科学/Reiji Matsumoto)

マリーガル・マネジメントの試み



任天堂とリクルートの出資会社、マリーガル・マネジメントでは次世代のゲームクリエイターを財政面で支援する。マリーガル側はスポンサーを募集し、開発資金をクリエイターに提供。売上げはクリエイターとマリーガルで折半する。現在「ピカチュウげんきでちゅう」を開発中のアンブレラ、「アクアノートの休日」「太陽のしっぽ」の飯田和敏氏、アーチストの松本弦人氏など多彩なメンバーが契約している。

ゲームクリエイターに投資するというビジネスは、我が国では例がないが、映画のビジネスを考えれば、今後増加が予想される(写真は、アンブレラの代表取締役社長小澤宗明氏)。

社会派問題企画 ―ゲームライターに何ができるか？―



チャレンジャー杉本の ゲームライターの俺はイケてるか？

今回のテーマは「売り込み」。各出版社へ行って、エライ方に俺の過去の作品を見てもらったさ！　これで仕事は山のよう、生活も安定……になるの？

……最近、仕事が減っている。正確には数をこなしていないだけなのだが、先のことを考えるとこのままではどうにもヤバイ。特にこのライターという職業は、仕事をしたからといってすぐに金を貰えるわけではなく、原稿料というものが数カ月先にならないと振り込まれないというシステムなので、計画性がないと生活できない職業でもあるのだ。で、俺はと言うと計画性というものは皆無の男。予定している引っ越しはできそうだが、費用を使うと残りは○万円しか残らない……ってオイオイ、本当にヤバイんじゃねーか!?

ここは一発売り込みに行って仕事の窓口を確保しておかねばならない！……というわけで各出版社で俺の作品を見てもらってきた。ついでに評価点まで付けてもらったので、読者諸氏もこれで俺がどれだけ仕事ができる人間なのか分かってもらえることだろう。もし、この記事を見て俺に仕事を依頼したい編集部の方なぞいらっしゃいましたら、どうかゲークラ編集部までご一報を。ゲーム紹介、攻略、企画、取材、ナンパ、テレクラ……なんでも引き受けます。（汚れゲームライター　杉本穣司）



ライターは売り込みをしてナンボの稼業。待ってても仕事は来ないしね。

各出版社に聞く、ライター杉本の使える度

週刊セガサターンマガジン

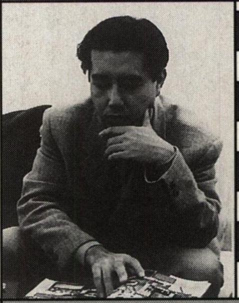


構成力	★★★★
文章力	★★★★
インパクト	★★★½
総合評価	★★★★

今後ともよろしくお願いします

ゲームの記事に関してはOKス。企画のほうはもっと鋭い切れが欲しいっスね。まあ、この辺は今後に期待したいというところですか。（隊長代理）

グレートサターンZ

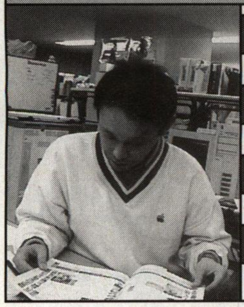


構成力	★★★½
文章力	★★★
インパクト	★★★★
総合評価	★★★

かなり耳が痛かった……です

なんか前置きが長いですよね。言ってることがおかしい部分もあるし……。でも、新しいことを目指してるという点は評価できます。（中村編集長）

MAC LIFE



構成力	★★★★
文章力	★★★★★
インパクト	★★★
総合評価	★★★★

手応えあり（でもMAC使えない）

ゲーム誌の要となる構成はイケてますね。あと、杉本さんはほかのゲームライターと違って外に出て取材できるのも○だと思います。（木藤編集長）

電撃王

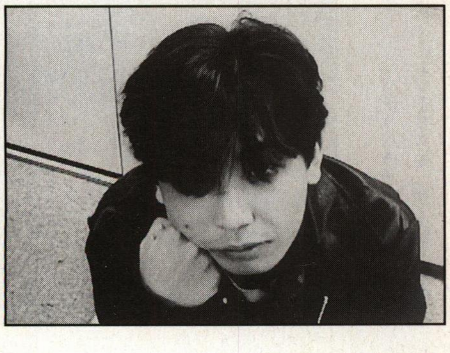


構成力	★★★★
文章力	★★★
インパクト	★★★★½
総合評価	★★★½

かなり好感触。お電話、待ってます

もう少し原稿に個性があってもいいんじゃないかなと思うんですが、総合的にはいいんじゃないですかね。今度、電話しますよ（笑）。（岡本副編集長）

結果報告：で、俺って使えるの？



今回の売り込みで分かったことは、俺という人間はゲーム紹介の記事に関してはかなり評価点が高いが、企画モノに関する記事はまだまだ勉強が必要だということ。あと、『グレートサターンZ』の中村編集長から、このコーナーの中心となっている俺の露出が少ないので、どんなヤツか分からないという指摘を受けた。そこで、今さらながら俺の自己紹介をしておくので、見てやってください。

本名■杉本　穣司
仕事歴■週刊ファミ通のバイトを経て、ライター歴4年
好きなモノ■SLG以外のゲーム全般、仕事、コーヒー、キツネ顔の女、FSS
嫌いなモノ■週刊ファミ通、仕事のデキないヤツ、甘いモノ、ガバガバな女、みのり伝説
好きなメーカー■トレジャー
彼女の有無■ヒ・ミ・ツ
尊敬する人物■チャールズ・チャップリン、山下章、北野武、前川正人（トレジャー社長）
好きな言葉■狼は生きろ、ブタは死ね



内情はこんなにスゴイ…

お笑いゲーム問屋

撮影／伊勢和人　イラスト／大橋勝　取材・文／K's　office（勝見正克）

ゲームを小売店に卸しているゲーム問屋。それは、一見ただ単純な仕事のように思える。だが、それは誤りで、内情はあまりにスゴイ。恐ろしさを通り越して、笑えるレベルにまできているその内容をいざ、紹介しよう！

大笑いできる事件がいくつも起こっている

ゲーム問屋というと、ただ単純にゲームメーカーが作ったソフトを小売店に卸す仕事だと思いがち。だが、それは間違いだ。ゲーム問屋とは、かなり複雑なシステムを持った一種独特な世界なのだ。

そこでは、常識では計り知れない特異な事件が次々と起きている。それは悲劇を通り越して、すでに喜劇のレベルに達しているという。これを紹介しない手はない。ゲームクラッシュ編集部はもてる力を駆使して、ゲーム問屋の内実に詳しいK.O.F.氏（仮）と接触。大笑いできるエピソードをいくつも入手した。さて、その内容とは……。

謎のバイヤー

K.O.F.（仮）

ゲーム業界のすべてに精通している謎のバイヤー。それもそのはず、過去、働いたことがある職種は超有名ゲームメーカー、ゲーム問屋、郊外型大規模ゲームショップ、都市型大手ゲームショップ、ゲームライターなど。つまり、メーカーから小売店まですべてのゲーム関連の職種で働いたことがある。今回はあまりにヤバい話なため匿名での登場になった。

基礎知識編

ゲーム流通の基本を覚えよう!!

ソフトはこうして君の手元に届く！

セガの流通

問屋は2〜10%の利益をもらっている

セガ商品の流通を見ていこう！ 基本的には、セガから出荷されたサターンソフトは1次問屋（時には2次問屋も…）を経て小売店に卸される。そして、これが読者の元に届くわけだ。

細かく見ていこう！ 去年までの方式はセガからセガユナイテッドというセガ直営の1次問屋を経て、ムーミン、さくら堂などの2次問屋へソフトが納品される。それが小売店に卸されていた。

それが、今年の1月からシステムが変わった。セガユナイテッドとムーミンが合併してセガ・ミューズという問屋ができた。セガはこのセガ・ミューズにソフトを卸す。旧セガユナイテッドと取引があった2次問屋はセガ・ミューズから商品を卸してもらって、これを小売店に流す。だが、旧ムーミンと取引があった小売店は直接、セガ・ミューズから納品されるという、二重構造になってしまった。

ここで重要なのは、小売店に卸すソフトの値段は決まっていること。だから、旧ムーミン系は2次問屋が入っていない分、儲けが大きい。

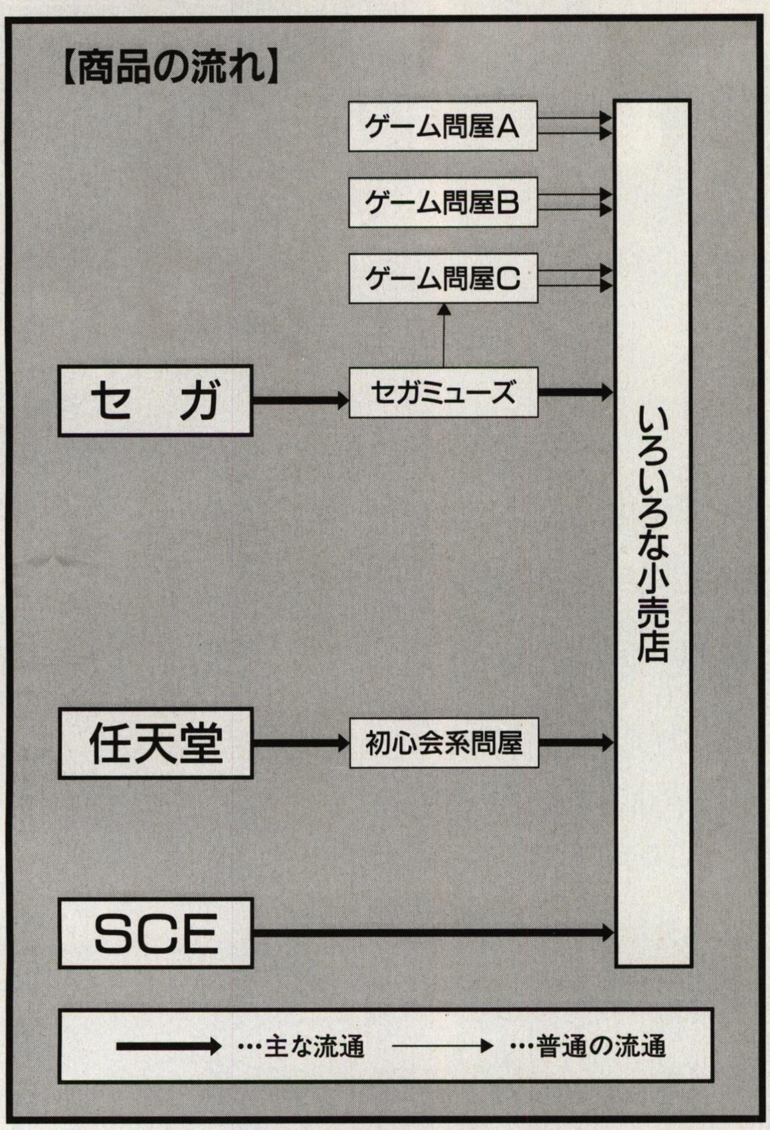
まぁ、ユーザーや小売店には何も影響がない話なんだけれど。

任天堂の流通

任天堂のソフトは初心会に卸される

任天堂の流通はもっと簡単だ。初心会と呼ばれるグループに所属している問屋に任天堂がソフトを卸して、これが小売店に流れる。この初心会という名称はもう使われていないが、そこに所属していた問屋はいまだに健在だ。この問屋群は任天堂のソフトのみを扱っており、セガやSCEのソフトは扱っていない。そのため、N64がスーファミほど売れていない昨今、経営が苦しいようだ。

初心会という名前は以前は任天堂が開くゲームショーの名前にも使われているので聞いたことがあるかもしれない。だが、その初心会は一昨年に解散している。だから、去年11月の任天堂のゲームショーは任天堂スペースワールドという名だった。



ソニー・コンピュータエンタテインメントの流通

SCEは自社で問屋も兼ねている！

PSで新規参入を果たしたSCE。ここは自ら問屋を兼ねることで新たなゲーム業界の流れをつくろうとした。そのためPSのソフトのほとんどは問屋を経ずに小売店に卸される。

ここでポイントなのは、SCEと契約を結んだ小売店だけにPSソフトが納入されるという点だ。このような契約を結んだショップを契約店という。

ゲームショップの中にはPSソフトを売りたいためにSCEと契約を結びたいと思っているお店も数多いが、契約できない店も結構多いらしい。契約をするかしないかはSCEが決めている。だから、SCEがダメと言えばダメなんだが、原因はどこにあるんだろう？

なかなか難しいところだ。

問屋とはこういう所だ!!

K.O.F.氏の実話を聞いてほしい

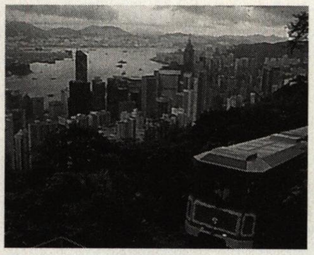
発売前のソフトがアラスカで大量発見

問屋ってのは本当にヤバイ所なんですよ。ボクが某問屋にいたころの話をしますね。サターンで発売された某有名ソフトが発売日2日前にアンカレッジ(アメリカ・アラスカ州)国際空港で押収されたんですよ。その数100本。全部「ジャパン・オンリー」って書いてあったんです。これなんか絶対に、どこかの問屋がブローカー(97ページ参照)にソフトを横流しして、それが海外流出したんだと思いますよ。いまだに犯人は捕まっていませんが……。

東南アジアのゲーム市場はコピー商品がかなり出回っていますからね。台湾、シンガポール、インドネシア、これらの国にソフトの製品版が横流しされて、それがコピーされるんです。



香港のコピー商品はなくなりつつある!


97年7月の中国返還で変わりつつある香港。

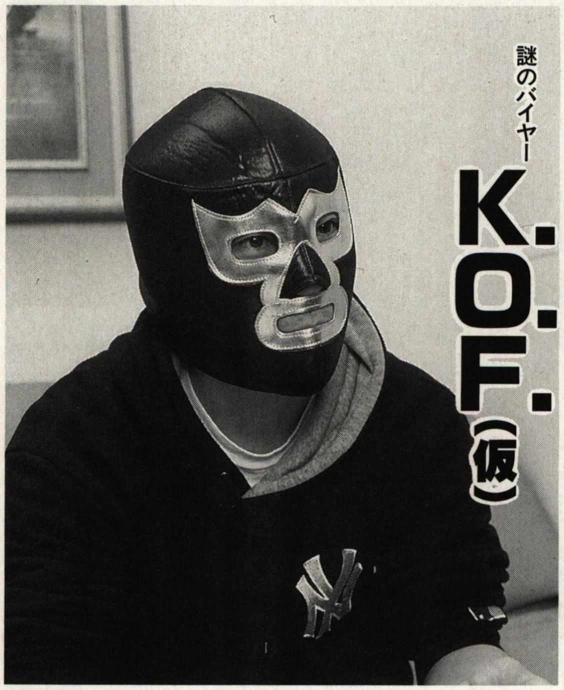
でも、香港はコピーがなくなりつつあります。法律が変わって新しい法律(水貨法という)ではコピー商品は重罰になるんです。国内産業を保護したいんですね。いい傾向になってきています。それまでは、かなりのソフト、ハードが横流しされました。ある有名量販店でも、PS本体を香港に横流ししていました。まだ、海外でPS本体が発売されていないときに香港のお店でPSが山積みされていた。SCEが調べたら、有名量販店向けに出荷されていた本体だったんです。

お金の取り立ては一苦労しました!

問屋の話に戻しますね。ボクが問屋で働いていた時の仕事はお金の取り立てだったんです。つまり、ソフトは卸したけど、期日になっても、そのソフト代金が振り込まれていない。そういうとき、そのお店に行って、お金を取り立てる。ないときはレジにある釣り銭用のお金をひったくりました。それすら、ない場合は、売れそうなソフトを安い値段で値踏みして差し押さえました。「バーチャファイター」なら200円ってね。すごく安い価格ですよ。

一番スゴイ話をしますね。同僚と一緒にあるショップにお金の取り立てに行ったんです。社長は人の良さそうな白髪の60歳。お店についたら、いやに愛想がいいんです。それで「お金を払うから事務所に来てくれ」って言うんです。こちらは「ラッキー」って思って付いて行くと、事務所に着くなり、社長は机の中をゴソゴソし出した。そして、いきなり机の中から釘抜きを取り出して、鬼のような形相で怒鳴り出したんです。

こっちはビックリ。「よくも来やがったな、とっと帰れ」って、釘抜きを振りかざしながら、脅すんです。お店では従業員やお客がいたんで、静かにしていたけど、事務所に来て、本性が出たんですよ。同僚と一芝居打って、何とか助かりました。同僚を刑務所帰りのヤ○ザということにしたんです。社長もビビッてお金を払ってくれました。



ミニゲームを売ってしのいでいる問屋

任天堂系の問屋の経営がヤバイんです。ファミコン、スーファミ時代はボロ儲けしてたんですけど、N64はまだまだですからね。だから、ミニゲームとかアメリカンヨーヨーとか売ってしのいでいるみたいですね。アメリカンヨーヨーはバカにならないんですよ、売り上げが。密かなブームで一番高いモノで1個2万円もするんです。

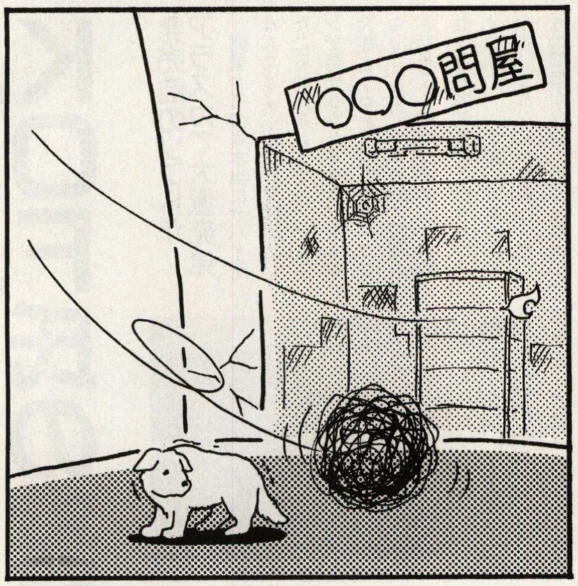
でも、問屋事業を辞めて事業変換する問屋も出てきています。N社なんかがそうです。もともと問屋なんですが、ミニゲームを自社で制作して、販売しています。


ミニゲームもいろいろなものがある。

応用編

問屋が倒産すると…

お金を回収するため右往左往！



問屋が1社潰れると2社の問屋が誕生!!

問屋もがんばっているんですけど、やっぱり、倒産してしまうところが出てくるんです。でも、問屋の人はしぶとい。1社倒産すると、2、3社新しい問屋ができるんです。倒産した会社の社員が新たに問屋を興すんですね。だって、問屋のノウハウは知っているし、顧客リストは持っている。小売店やメーカーにも顔が利きますからね。去年も5社問屋が潰れて、8社新たにできました。やはり、テレビゲームオンリーの問屋がヤバイですね。そのほか、社名だけ変わった問屋も多いです。2、3回、問屋の名前が変わったところもある。名前が変わっても、すぐその問屋だって分かるんですよね。ファックスが同じだから。今まで使っていたファックス用紙をそのまま社名だけ変えて使っているんです。社長の名前だけ変わったところもあります。でもその社長はいるんです。

社員もよく変わりますね。ボクがいた問屋も2年間で20人辞めました。社員は60人しかいないんですよ。1／3の人が辞めているんです。ボクもその1人ですが……。

結局、問屋って商売は商品を右から左に流すだけなんで、ノウハウと人脈があれば誰でもできるんです。ビックリしたのは宅配便のおにいちゃんがいきなり問屋になっちゃったんです。荷物を運んでいるうちに人脈ができちゃったんでしょうね。

問屋の玄関から商品が消えた!?

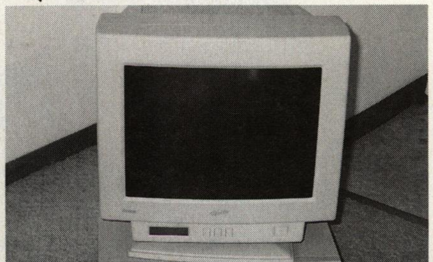
問屋の倒産話で、一番スゴイ話をしますね。蔵前にS社っていう問屋があったんです。そこはエアガンとかNゲージとかトレーディングカード、ゲームソフトなんかを扱っている問屋なんですよ。そこへ、ある日、某メーカーが商品の納入に行ったんです。そうしたら、玄関のショーケースに飾ってあったたくさんのゲームが一個もないんです。あわてて、本社に電話したら「納入しないで、戻ってこい」って言われた。これはかなりヤバイですね。倒産した会社には、債権者（お金を貸してたり、商品は納入してあるのに代金を払ってもらってない人）がやってきて、少しでもお金を回収しようと、そこにある金目のモノを洗いざらい持ち出すんです。ショーケースに何もないというのはそういうことなんです。

そして、その日はたまたまおもちゃショーだったんですよ。で、そのS社はブースを出してたんですね。可哀想にそのブースにいる社員は自分の会社が倒産したともしらずに、そこにまだいたんです。それで、ゲームメーカーさんが大挙して、そのブースに押し寄せたんです。そして、その社員に聞いたんです。「会社から何か聞いてないか?」って。でも何も聞けなかった。知らなかったんです。



倒産した問屋から借金を回収

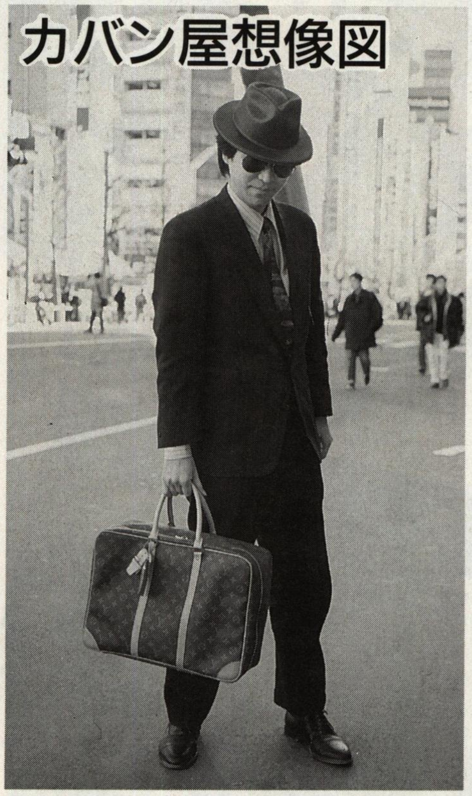
各ゲームメーカーは焦りましたね。S社に納品した商品の代金をもらってなかったんですから。で、そのとき、いい情報が入ってきたんです。「S社の仙台支社がまだ機能している」と。つまり、仙台支社には、倉庫に商品、事務所にはOA機器がある。どちらもお金になりますからね。それで、各社一斉にトラックを飛ばして、仙台を目指したんです。1番に着いたのは某ソフトハウス。ここはいい思いをしましたよ。そこにある物全部ゲットしたんですから。そして、2番目の某問屋が着いたときには何もなくなっていた。そこで、その某問屋は何をしたかというと、女性事務員に声をかけて、トラックに乗せた。東京に連れてきて、1カ月ただ働きさせたんです。社長宅に泊めて。ゴハンぐらいは与えたらしいですが。でも、最終的には、その子は運がよかったのかもしれない。だって、その後、そのメーカーに再就職しちゃったんですから。本当なら無職ですからね。



↑パソコンはいい値で売れるため、すぐ狙われる。

暗躍するブローカー

信じられない商品を取り扱っている



カバン屋想像図

非合法な商品を扱うブローカーたち

ブローカーって単語をご存知ですか? 意味は非合法の商品を扱っている問屋って感じの意味なんですけどね。問屋も経営が悪くなると、非合法の商品に手を出すんです。こうなると、もうブローカーなんです。倒産した問屋の従業員なんかもブローカーになったりします。だって、手軽にできるんですから。基本的にブローカーは倉庫を持たないんです。だから、小さな事務所に電話とファックスを引けば、もう立派なブローカーです。過去の人脈を活かして、怪しい商品を右から左へと流す。その中間マージン(利潤)で儲ける。ただし、悪事がばれると警察に逮捕されますから、かなりの覚悟が必要です。秋葉原には結構多いんですけどね。

ポケモンのピンクが売られていた!?

ホントにブローカーが扱っている商品はヤバイモノばかりなんです。都内某ショップには、「ポケットモンスターイエロー」と「ピンク」がありましたよ。イエローは最初からなみのりピカチュウが入っている。だから、黄色。ピンクにはニセモノのミュウが入っているんですよ。当然、こんな商品は任天堂からは発売されていない。正規のポケモンは青と赤、緑だけです。

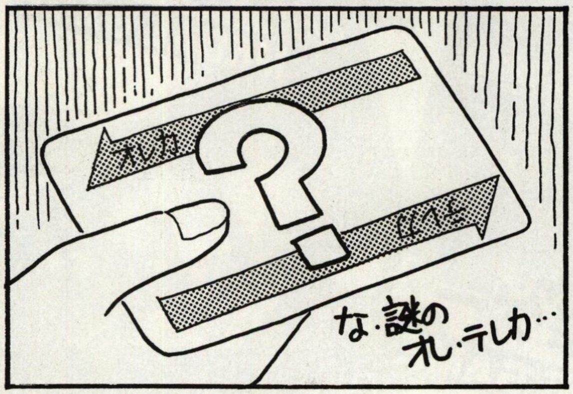
もっとスゴイのはスーファミ版「某人気ソフト」。スーファミソフトっていうのは通常、10個1セットになって黄色い箱に入っている。そして、この黄色い箱10個でひとつの段ボール箱に入っている。この段ボール箱の状態で問屋から小売店へ納入されるんです。

ニセモノのソフトを掴まされた小売店!

ある小売店の話なんですが、ブローカーから電話が掛かってきたんです。「某人気ソフトはいりませんか?って」。その当時はそのソフトがすごく人気でどのショップも在庫がなかった。その小売店もたくさん頼んだんです。それで、後日、商品が届きますよね。その商品が怪しいんです。黄色い箱が雑に作ってあるんです。本物なら、この黄色い箱もキチッと作ってあるのに、これはボロボロ。ソフト本体の箱も紙が波打っている。これは怪しいと、ソフトの中を開けてみると、配線がメチャメチャ。でも、一応動くんです。読者の方も用心してください。こういうソフトは内蔵電池がすぐ切れて、セーブできなくなる。

危険なブローカー それはカバン屋!

ブローカーの中でも一番危ないのが、カバン屋です。カバン屋っていうのは、大きいカバンを抱えて、小売店を巡って商売をする人なんです。つまり、事務所すらないブローカーなんです。特徴的な外見は大抵ゴールドのネックレスで、携帯電話をいつも2つ持っていて、大きなカバンを持って歩いてくる。カバンはウソか本当か、超ブランドモノなんです。多分、ニセモノだと思います。で、カバンの中はかなり怪しいグッズばかり。秋葉原のショップにも定期的に来ているようです。





無限に使えるテレカ それは明らかに違法

カバン屋が扱っている商品の一例を挙げますね。一見するとテレカなんですが、これが無限に使えるんです。さらにスゴイのは、逆から挿入するとオレンジカードになるんです。これも無限に使えます。

あと、ビックリしたのは某人気携帯電話用の替え電池。これにはスイッチが付いていて、スイッチをオンにすると電話料金がかからなくなるっていうんですよ。

これらは当然、違法です。もし、読者の方がこれを勧められても買ってはいけません。これは使うだけで犯罪になるんです。

あとスゴイのは、PSのゲームが3本入って1枚のCDになっているソフト。これで3つのゲームができる。CDの表が真っ白になっている超有名ソフトも見たことがあります。2000円でした。こういうのをいっぱいカバンに詰めて売りに来るんです。当然、相手にしませんが。

ゲームセンターから



プライズゲーム
PRISE GAME

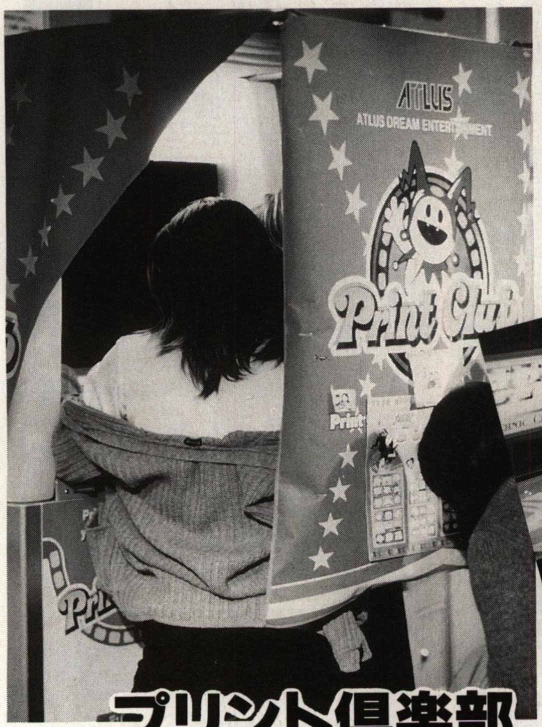


エレメカ
ELEMECA



ビデオゲーム
VIDEO GAME

ゲームセンターや駄菓子屋でしかゲームが遊べなかった時代があった。家庭用ゲーム機の登場により、今のゲーセンは景品ゲームが多く並び、本来主役であるはずのビデオゲームは低迷を続けている状態。これからのゲーセンはどうなる？



プリント倶楽部
PRINT CLUB



メダルゲーム
MEDAL GAME



大型体感ゲーム
ARCADE GAME



ピンボール
PINBALL

ビデオゲームが消える？

ゲームセンター、昔から今

ゲームセンターここ20年の動き

インベーダー登場 インベーダーハウス

タイトー社より「スペースインベーダー」が登場。侵略してくる敵を撃ち倒していくという破壊感などが、全国の人々を熱狂させた。

テトリス登場 一般層を呼び込む

今は亡きソ連出身のパズルゲーム、「テトリス」。単純で明快なシステムに、深い戦略性。すべての客層を巻き込み一大ブームになった。

ストリートファイターII登場。対戦格闘ブームに

横スクロール型アクションで快作を飛ばしていたカプコン社より登場したストII。対戦格闘ゲームという新ジャンルをつくり出した。

UFOキャッチャー 女性客にブレイク

ぬいぐるみが取れるUFOキャッチャーが女性客をキャッチ。この時から、ゲーセンにプライズゲームの存在が大きくなり始める。

バーチャファイター2 サラリーマン世代を掴む

ストIIで盛り上がった対戦格闘ブームもVF2で頂点に。ゲーマーはもちろん、簡易な操作性からサラリーマン層もプレイした。

プリント倶楽部登場 一気にブームに…

そして最近、自分の顔の写真を撮ってプリントするプリント倶楽部が登場。女子高生を中心にヒット。そのブームは今も続く。

そして未来は…？

それはインベーダーハウスから始まった

ビデオゲームの歴史は古いが、日本でその存在が有名になったきっかけはスペースインベーダーである。あまりの人気に、インベーダーゲームだけを置く、インベーダーハウスが出現。これがゲームセンターの起源であると思われる。人々は100円玉を握り締め、侵略者との戦闘を繰り返す。

だが、ゲームをするためのお金のかつあげなどの犯罪行為の続出により、不本意ながら、ダークなイメージがついたのもまた事実。しかし、人気漫画『ゲームセンターあらし』により、当時の子供にもビデオゲームに対する認知度が上がった。同時に、その麻薬性に早くも懸念を抱かざるをえない状況も生まれる。

そして、多数のビデオゲームが登場し、ゲームセンターが活気づく。「ゼビウス」、「パックマン」などのナムコ黄金時代、セガの体感ゲーム時代を経て、ゲームのプレイ人口は少ないながらも確実に増えていった。ゲームはそれぞれでオリジナリティを持ち、各社から次々と新タイトルがリリースされた。また、ゲームセンター内で、コミュニケーションのつながりなど、横のつながりも広がる。高得点を狙うハイスコアラーなど、マニアックな楽しみ方も忘れてはならない。これまでの時代、ゲームセンターはマニアだけのものだった。

ゲーセンが変革期を迎えるのはテトリスの登場以降である。マニアックになっていたビデオゲーム業界に、シンプルでかつ奥の深い、同時にアクション性とパズル性を兼ね備えたテトリスが登場。普段、ビデオゲームに興味のない人までもが、ゲーセンへと足を運ぶことになった。これを機にメーカーも、一般向けを意識したゲームを作り始める。

その後、プライズゲームにも革命が起こる。UFOキャッチャーの存在である。ぬいぐるみなどを取ることができるので、女性客をつかむことにも成功した。次第に、ゲームセンターという名前を嫌い、〝アミューズメントスポット〟などの呼称を勧めるメーカーも出現。健全な娯楽場のイメージを前に出してくるメーカーもあった。

大きく広がったプレイヤーの層をさらに発展させたのが、人間対人間という新たな試みを託した対戦格闘ゲーム。今までCPUとしか遊んだことがない人だが、10億の細胞を相手に戦いを繰り広げる。同じ対戦ということがまずないだけに、相手との心理戦がすべて。後にゲームのスピードを上げたりと、マニアックな傾向へと移っていく。次第に、ついていけないプレイヤーが続出。その間、対戦格闘ゲームは進化する。

マニアックになった対戦格闘ゲームだが、操作を簡単にした「バーチャファイター2」が大ブレイク。お金をたくさん使ってくれるサラリーマン層までを巻き込んだ大戦争が始まった。後にこの時代は「バーチャバブル」とも呼ばれる。

そして、最近。プリント倶楽部の登場で女子高生といった新たな客層をキャッチする。このブームは今なお続いている。

このように変革が起こるのはゲームのタイトルや、新しい機械の登場によるものである。これから、どんなゲームが発表されるのだろうか……。

ゲームセンターはなぜ風俗営業法なのか？

風俗営業とは飲み屋・キャバレー・パチンコ店など、客に遊興・飲食、または射幸的な遊技をさせる営業の総称。ゲームセンターは娯楽遊技場として認知されているので、この風俗営業法に適用されることになる。ゲーセンは8号営業と呼ばれ、射幸心をあおるような営業は禁じられている。遊戯娯楽場という意味での風俗営業だが、その存在は一番ライトである。

なお、ゲーセンの営業時間は各都道府県の条例などにより決まっている。一部の地域では24時間営業が認可されていたりする。

FROM READER
ゲークラ読者は今のゲーセンをこう見る！

前号のアンケートハガキの「アーケードゲームについてどう思いますか？」の項目から、主な意見を抜粋してみた。年齢層の高い当誌の読者は、今のゲーセンについてこう思っている！

●一言いって、つまらない、ですか……。（31歳・男）

●あまり魅力的なものがない。もっと格闘や、シューティング以外のゲームも出してほしい（パズルやクイズとかも）。（19歳・男）

●1プレイ100円で20年間もよくがんばっていると思う。（17歳・男）

●興味がなくなった。（29歳・女）

●すみません、UFOキャッチャーしかやらないんで分かんないです……。（30歳・女）

●体感ゲームが充実してきたのは、とてもよいことだと思います。（25歳・男）

●気長に遊べるゲームがなくなった。昔は10分は遊べたのに格闘じゃ1分で終わることも。（30歳・男）

●あんまり元気がない。PSやSSへの移植スピードが速くなったのが原因なのかとも思う。今のゲーセンに人を引き付ける魅力がないのも確か。でも、がんばってほしい。（22歳・男）

●難しすぎ。だれでもそこそこ楽しめるものが少ない。特に格闘物。（29歳・男）

●コインゲームが面白い。（19歳・男）

●2年くらい前に興味がなくなりました。だから、分かりません。（31歳・男）

●一番気になるのが、前のスコアが残らないことです。なかには残機がなくなったとたんにスコアのところがCONTINUEの表示に変わってしまうものがあり、非常に気になります。なぜ、このような仕様ばかりになってしまったのでしょうか？（34歳・男）

●格ゲーなら近所のファミコンショップでできるのだが、小学生のレベルが高すぎる！（17歳・男）

●体感ゲーム以外のビデオゲームはマニアックになっていく一方だ。（18歳・男）

●難しくって……にぶいだけか……。（26歳・男）

●やったことなし。（30歳・男）

●格ゲーばっかでめちゃめちゃつまらない。大手のゲームしか置いていない。怪しさがなくなってつまらない。インカム考えたら対戦が大部分になるんだろうけど、何もすべて格闘とパズルだけの状況はおかしいだろ？　と思う。ほかのジャンルの対戦でいいものを作ったら、今なら大ヒットすると思う。保守的で2匹目のどじょうをばかりを狙うクソメーカーが日本には多すぎる。（19歳・男）

今、ゲームセンターは病んでいる……

不況といわれている昨今。その影響を受けて、人々が娯楽に使うお金が減り、各ゲーセンも軒並み収益が減っている。それによって、潰れてしまうお店も少なくない。だが、この危機は不況によるものだけでない。ゲーセン自体が今、病んでいるのが最大の原因だ。マニア化、マンネリ化、客の分散。ゲーセンはあらゆる症状を抱えている。

一番の問題は、大きなヒット作が出たあとに、それを真似た亜流ゲームが多数登場すること。「テトリス」が流行った時には、落ちものパズルゲームが流行った。そしてストII登場以降は亜流の対戦格闘ゲームが数多く発表された。この問題はビデオゲームだけではなく、ほかの機械にもいえる。UFOキャッチャーなどのプライズゲーム、プリクラのヒットを見たシール作成機など、ヒットしたのを見てから各社がこぞって開発、発表した。いわば、2匹目のどじょうを狙うやり方である。自ら発展することを否定し、二番煎じでセカンドヒットを狙う。自分達で可能性のあるゲームのジャンルを縮小してしまっているのだ。

今、ゲームセンターに行っても、置いてある機械は店頭にプリクラをはじめとするシール作成機、UFOキャッチャーなどのプライズマシン。ビデオゲームでは格闘ゲームを中心に、シューティング、パズル、麻雀ゲームが申し訳程度に並んでいるだけ。ほとんどの店で、この構成となっている。本当にいいのかこれで？



ゲームセンターには似たような機械が並んでいて、2匹目や3匹目のどじょうは至るところに……。メーカーがこういう機械しか作らないから、自然とゲーセンがこうなってしまう。



対戦格闘ゲームが並ぶゲーセンが増える。ビデオゲームを買うオペレーターも、売れるかどうか分からない未知数のゲームを買うよりは、安定した売り上げを期待できる続編のゲームを買いに走る。この構図は正しいのか、間違っているのか？

ゲームセンターに来る人は……

ゲームがマニアだけのものだった時代。ゲーセンにいる人間とはマニアくらいであった。暗いといってしまえばそれまでだが、ゲームをプレイする人自体が今と比べて少なく、それぞれ内輪で楽しく盛り上がっていた。まあ、一部では、不良の溜まり場となっていたところもあったようだが……。

時代が進み、前ページでも述べたように、テトリス、UFOキャッチャー、プリクラなどのゲームが一般客層などを呼び込んだ。そのおかげで、ゲーセンのダークなイメージの浄化にもなったという効果もあった。

結果として、客層自体はかなり広がっている。だが、ゲーセンに置いてある機械の種類が増えたため、1人のお客がすべての機械に触れるわけではない。格闘ゲームが目的ならそれだけのためにゲーセンへ行ったりと、それぞれのお客がそれぞれの遊ぶ目的（機械）のために行っているだけにすぎない。だから、1つの機械に付く客数はなんら変わっていない。すべてが独立した要素になっているのだ。

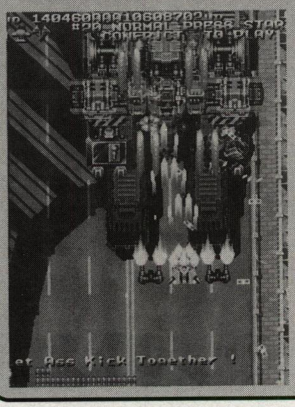
ビデオゲームジャンルごとに見る衰退

アクション

アクションと銘打ってはいるが、ジャンプアクションや格闘アクションなどと、カテゴリーの幅が広い。下のシューティングと並び、ビデオゲームを育ててきたジャンルだが、アクションゲームから独立した対戦格闘ゲームに押され気味。ファイナルファイトで始まった横スクロール型格闘アクションも今ではあまり見られない。やはり画期的なアイデアが出てこないとどうしようもないのが現状。一番寂しいジャンルにまで落ちてしまった。復活するのだろうか？

シューティング

弾を撃って敵を破壊していくゲームが中心で、良くも悪くも昔から変わっていない。最近は良作が多く、昔からゲームをプレイしている層を中心に安定した売り上げをみせてくれる。



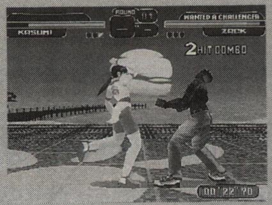
対戦格闘ゲーム

良い意味でも悪い意味でもビデオゲームをリードするジャンル。ルールは単純で、各キャラクターが持つ技を駆使して敵を倒す、ということのみ。あまりの人気にアクションという領域から独立した形となっている。火付け役となったのはカプコンの「ストリートファイターII」。発売してからしばらくして、人と人とで対戦するという要素で再び盛り上がり出した。贅沢にも筐体を2台使う通信対戦台の普及で、知らない人との対戦が気兼ねなくできるようになり、さらにその熱は強くなった。今日では通信対戦台があたりまえとまでなっている。その後、ストIIは同ダッシュ、同ターボ、スーパー、Xとバージョンアップ。一方、SNKはそれに続けと餓狼伝説シリーズ、サムライスピリッツシリーズをリリース。現在ではKOFシリーズが好評。また、セガがポリゴンを使った格闘ゲーム、「バーチャファイター」を発表。2でブレイク。操作の簡単さで、サラリーマンなどの世代を取り込んだという功績がある。

だが、今の格闘ゲームはマニアックになっていく一方。今では、2D対戦格闘と3D対戦格闘とで2極化している。2D格闘は中高校生が、3D格闘はマニアが集中的にプレイしている。また、シリーズ物が売れているということで、新規参入は難しいという状態まできている。従来の殻を破る格闘ゲームとして、まもなく発売される、「エアガイツ」に期待される。



ヒットの要因となったストIIは、次々とバージョンアップして登場した。



3D対戦格闘ゲームは、2Dとはまた違った方向性でアピールする。



最近はマニアしかできなくなっている傾向が強くなる一方。

オペレーターから見た今のゲームセンター

実際問題として、ゲーセンが寂しくなって一番困るのはお店の人。業界でいうところのオペレーターの方々だ。そこで、匿名を条件に、現在の状況をいくつかのお店に聞いてみた。

●(A店・駅前立地個人経営店・学生客中心ゲームセンター。格闘ゲームが約半数を占める)

やはり、売り上げ自体は落ちてます。サイクルが速いですね。格闘ゲームだと、続編モノしか売れないですね。しかも、2D格闘ゲームの場合、発売当初はいいが、3カ月もすればすぐに廃れてしまう。「鉄拳3」とVF3といった、3D対戦格闘ゲームはある程度のロングランにはなっているんですけど。

あと、近くに100円3コインのトークン制のゲーセンがあるので、同様のシステムを一部に採用しているのですが、そのエリアは昔の……レトロゲームとかを入れてます。結構好評ですよ。いまさら「カダッシュ」が盛り上がっていたりとか(笑)。

UFOキャッチャーなどは、ときメモのグッズが入った時はよかったのですが、それ以外の物はあまり振るわないです。このへんは客層によるところですけど。あと、プリクラですが、ウチの場合、店自体が分かりにくいところにあるので、触っていくのはカップルくらいですね。



いまだ続く平成不況も手伝い、娯楽産業も収益減となっている。これを巻き返す力はどこかにないのか?

●(B店・郊外立地メーカー直営店・家族客中心アミューズメントパーク)

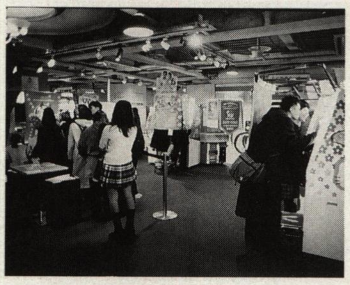
近くに同様の店がないことも幸いして、売り上げ自体はそんなに悪くはないです。ウチではビデオゲームよりはエレメカ、プライズゲームに力を入れてますから。ショッピングセンターがすぐ近くにあるので、休日などはかなりのお客さんであふれます。子供の遊び場にと、ミニ四駆のコースを設置していますし、家族で遊んでもらえることを目指して営業しています。

ポケモンなどのプライズは、親がお金を出してやっていることが多いですね。ターゲット年齢層が低いアイテムですけど、おもちゃを買ってもらえる感覚です。プリクラはやはり女子学生がやっていくことが多いですが、休日には家族で撮っている風景も見ます。一度ブームなった機械は強いですね。

●(C店・繁華街立地個人経営店・コアユーザー中心ゲームセンター。格闘ゲーム中心)

近くにライバル店が多いので、厳しいですね。ウチでは大型筐体などを入れずに、格闘ゲームなどをメインに置いて、それなりのプレイヤー層をつかまえることにしています。ただ、最近の格闘ゲームは当たりハズレが大きく、ヒット作の続編しか買えないですね。それ以外だと、元が取れないこともありえますし。とりあえず今はもうちょっとヒットを狙える格闘ゲームが出るのを期待します。

プリクラは店頭に置いてあるだけですが、そこそこの利益があります。一応、新しく売れそうなフレームはできるだけ買おうとします。ただ、プリクラを撮ったお客が、店の中に入ってくるということはないですね。せめて両替えくらいかな(笑)。



店によって、力を入れている機械は異なる。それでも、やはりプリクラと格闘ゲームが強いことは間違いない。

マージャン

アダルトな雰囲気が漂う、麻雀花札ゲーム。相変わらず、勝てば女の子が脱いでいくという脱衣麻雀が主役。女の子のグラフィックもアニメ系と実写系で二分されている。プレイヤー層はサラリーマンなどが多く、暇つぶしという人も少なくない。当然、どっぷりハマっている人はいないだろう。最近のヒットといえば、やはり通信対局可能な麻雀ゲーム。これで、友達同士で対局する場面も見受けられる。なんと、今度は4人で対局できるものも出るとのこと。

クイズ

遥か昔、「アメリカ横断ウルトラクイズ」というビデオゲームがあった。それからしばらくクイズゲームは出なかったが、「クイズカプコンワールド」でリバイバル。プレイしている層はまちまち。よく、会合などで、みんなが集まって答えを言い合う、という意味では、アーケードでのパーティーゲームともいえる。最近では子供を育てるクイズなどが登場。カップルに人気がある。ただ、クリアまでお金がかかるため、最近、人気は低下。タイトルもあまり出なくなっている。

スポーツ

古今東西のスポーツも多々ゲームの題材となっている。このジャンルが有名になったのは、古くは「ハイパーオリンピック」、中期では「ワールドスタジアム」。最近ではバスケや野球、サッカーなどなど。実名を使ったりと、リアル志向なスポーツゲームが多く登場している。やはりゲーマーよりも、「スポーツが好き」という人がプレイしていることが多い。去年はワールドカップ予選の影響を受けてか、「バーチャストライカー2」などのサッカーゲームのインカムは高かった。

パズル

昔はじっくり考えて解法を探すパズルが多かったが、「テトリス」発売以来、上からピースが落下してくる落ちモノが多い。また、「ぷよぷよ」がもたらした、対戦型パズルゲームの要素も多々使われている。こちらはキャラクターもあり、意外にお客は付いてきてくれる。逆に安定した売り上げを見せるのが「上海」など。プレイヤー層は麻雀ゲームと同じように、サラリーマンが中心。ルールが簡単でとっつきやすいので、パズルは常に安定傾向が高いジャンルだ。

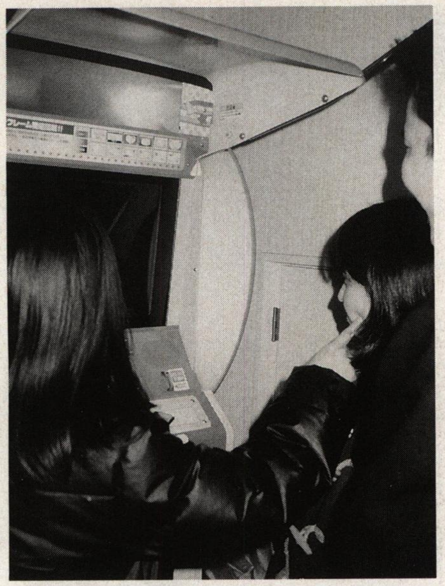
大型体感ゲーム

レースをはじめとする特殊筐体、ガンシューティングなど、特殊な入力装置などを活かせるジャンル。特に通信機能のついたレースでは多人数同時に対戦できるため、友達同士で集まった時に遊ぶのが最適。数年前に発売したレースゲームでもいまだにインカムは高い。やはり、友達同士で集まるなど、人数が集まった時に需要が高いだけに、レースゲームはまだまだ健在だろう。最近では大型筐体の特徴を活かして、奇抜なアイデアのゲームが目立つ。特にナムコの「ファイナルハロン」をはじめとしたスポーツシリーズ。セガも「ゲットバス」などの釣りゲーム。タイトーの「電車でGO!」など。釣りのロッドコントローラーなど、家庭用ではまず不可能である入力装置を使い、アーケードでしか遊べないというタイトルも発表している。大画面のディスプレイも、ほかでは味わえない要素のひとつ。これらのゲームに共通するテーマはリアル。現実にあるものをゲームで疑似体験できるということも魅力なのだろう。シミュレーターというワケではないが、ゲームとしての面白さ、斬新さを兼ね揃えた秀作が揃っている。このジャンルはプレイヤーを選ばず、誰にでも楽しめる点が強い。この大型体感ゲームは今、活気のあふれるジャンルへと実力でのし上がっている。一番アーケードらしさを出している成長株だ。





プリクラはゲーセンの救世主ではなかった…



3年前に発売された「プリント倶楽部」で始まった、シール作成機ブーム。この新風を巻き起こしたジャンルは女子高生をはじめとした、新たな客層を呼び込むことに成功した。ヒットの原因は、自分の顔がシールとかになり、至るところに貼れるということ。時には自分の持ち物に貼ったり、お互いに上げたりもらったりとコレクション的な要素も強い。多くの会社から出ているシールのフレームの種類も魅力のひとつ。好みのフレームを目当てに撮っていく人も多い。女子高生などはプリクラ手帳なるものを作り、自分のシールと、もらったりしたシールを貼っている。最近では女子高生がブームの元といわれているだけに、メディアなどでブームと知った一般のお客なども付いている。また、今では会合などの記念写真として撮っている場合も多い。使い道は人によってどんどんと広がっている。

だが、シール作成機を目当てに来たお客たちが、それ以外で触る機械というのがほとんどない。よくて、ぬいぐるみ目当てでUFOキャッチャーをプレイしたり、ゲームといえるものであれば体感大型ゲームをプレイするくらいだ。肝心のビデオゲームには見向きもしない。あとはキャラクターとパズル性がウケた、「ぷよぷよ」くらいは触る、というのが実情だ。

シール作成機はひとつのジャンルとして成り立つことには成功したのだが、残念なことにプリクラで集まってきたお客が、肝心のビデオゲームまで手を伸ばさないという。あくまでもシール作成機単体のブームでしかなく、それでほかの機械の稼働率も上がるという、相乗効果などは見られなかった。原因はシール作成機を目当てに来る客層がゲームで遊ばない客が多いのか、それとも、今のビデオゲームに引き付ける魅力がないだけなのか……?



シール作成機で作ったシールを集めた手帳。多く持っていればいいということではないが、ある種のステイタスに。

プリクラは自販機？

プリクラをはじめとしたシール作成機、名刺作成機、またはスタンプ作成機などは、このアミューズメント産業では、異例のジャンルである。これらの機械はカテゴリーとしては「AM自販機」という部類に入る。そう、街角でジュースなどを売っている自動販売機と同じだ。それもそのはず、これらの機械はお金を入れたら、写真を撮ってシールなどを作ってくれるだけで、特にゲームとしての要素はない。UFOキャッチャーなどのプライズゲームであれば、どうやって景品を取るのか、という過程があり、腕や運によって、景品が取れるか取れないかというゲーム性がある。AM自販機はお金さえ入れれば確実に、なんらかの物が出てくる。毎回出る物が異なり、世界でひとつしかないアイテムを作成できるという点で、普通の自動販売機とは違うが……。

この一連のプリクラブームでAM自販機は地位を確立した。このジャンルは売るものを変え、ターゲットを変えていけばこれからも進化していくと考えられる。



女子高生、生座談会！

GC■さて、本日は現役の女子高生3人に集まってもらいました。さっそくだけど、みんな、プリクラとか撮る時に、どんな基準で機種を選ぶ?

ゆき・あこ■フレームが可愛いの選ぶよね。

あこ■やっぱ可愛いキャラクターがいい。

GC■「可愛い」の基準って?

あこ■んー、とにかく可愛いの。

GC■……(汗)。で、一番好きな機種は?

みか■お絵描きできるやつ。

あこ■フレーム変えて16連写できるやつも好き。

GC■とあるシール機のオプションで32分割64分割160分割というのがあるんだけど。

あこ■これコワイよねぇー。

ゆき■絶ッッ対いらないって。

みか■32までならまだ許せるけど、160分割とか絶対いらない。

あこ■見えない。分かんない。

ゆき■顔が分かんないモン。どんな表情してるかとか。

GC■やっぱり顔は必要?

みか■うん。

GC■今度、テレカ作る機械が出るんだけど、これはどう?

ゆき■テレカで顔はヤダね。好きなキャラクターならいいけど。

GC■やっぱフレームは大事?

女の子全員■うん!

みか■へたするとフレームだけ撮る人もいるからね。

GC■テレカもフレーム次第?

ゆき■うん、絶対ね。

GC■じゃあ、声の入るキーホルダーはどう? 何入れるの?

ゆき■自分たちが入れたいような言葉。カップル同士とかで。

あこ■ただ、音が聞こえづらいのがちょっとね。

GC■じゃあ、次は手帳のルーズリーフのやつ。

あこ■これ楽しい。使ってるよ。

ゆき■これ、両面に印刷できればいいのに。じゃなかったら、両方にリフィールがつくとか。

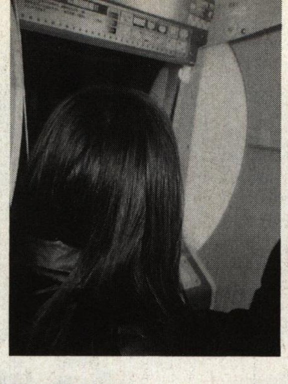
GC■では、最大の目玉。タトゥーシールを作るやつ。

あこ■でも、いまは人気系のキャラはもう全部タトゥーになっちゃってるよね。











お金を入れたら、確実にアイテムが出てくるのがAM自販機。物を集めよう。

多岐化する自販機

この自販機のブームを起こした「プリント倶楽部」、シール作成機の登場だ。いろいろな会社から、特徴あるフレームや写真の大きさを変えられたり、自分の持っている物を取り込んだりできる機械などが登場。連続して撮影するタイプ、シールの形が丸形のもの、かつらをかぶったように撮影できるマシン、プレートに仕立てる機械などが登場した。家庭用でもプリクラができるビデオプリンタが発売されている。また、シール作成機に続けと、スタンプを作る自販機、質問に答えて自分に合ったアロマテラピーの元を出してくれる自販機、ロール状のスタンプを作るコロコロスタンプ作成機、取り込んだ写真をジグソーパズルにする機械などが出たが、残念なことに大きなヒットになる作品はなかった。これからも、自分の顔写真が入った時計、テレカ作成機、声を録音できるボイスキーホルダーを作る機械などが登場する。この本が出たあとのAOUショーでは、さらにこの数が増えるだろうと思われる。ちなみに、去年の秋に行われたAMショーでは、出展台数の2割がこのAM自販機だったという。メーカーもこのジャンルに本腰を入れているのが見てとれる。しかし、このジャンルに期待しているのは分かるのだが、短絡的なアイデアが多く、ヒットを狙えるような機械は少ない。

当編集部で注目しているのが、サミーより発売予定の「モンモン倶楽部」。この機械は今流行りのタトゥーシールを作ることのできる自販機。最初から何種類かのパターンが用意されているが、写真の取り込みなどもできたりと、個人のセンスでいろいろなタトゥシールを作ることができる。作ったシールは水に濡らせば肌に貼って使うことができる。下の座談会でもあるように、ヒットを狙える要素はある注目作だ。





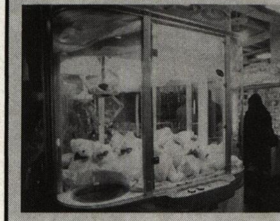
UFOキャッチャーは元気?

ゲームセンターに一般客層を呼び込むのに成功した、UFOキャッチャーをはじめとするプライズゲーム。さすがに一時期の盛況はないもののその人気はいまだ健在だ。登場したころのインパクトはないがゲーセンで必要不可欠な機械として、ほとんどのゲーセンに設置されている。その中身は定番の人気キャラクターぬいぐるみ。また、Tシャツやミラー、マグカップなど取ることのできるアイテムの種類は増えている。加えて、バンプレストが出したプライズマシン、「コンビニキャッチャー」も、小物のアクセサリーを取るための機械として幅広く認知される。さらに、ルーレットで景品が出るタイプのプライズマシンも多々登場。ポスターをはじめとして、セル画、下敷き、クリアファイルといったアイテムも扱えるようになった。結果として今、プライズゲームの機械も増え、扱うことのできるアイテムが増えた。

アイテムの中身だが、UFOキャッチャーがブームになった時に比べて、オリジナルの物は少なくなったという印象が強い。今はアイテムの種類というより、キャラクター関連のグッズが大半を占めている。流行のキャラクターグッズはもちろん人気があり、アイテムもたくさん出ている。最近ではマニアをターゲットとした、ゲームやアニメ関係のキャラクターグッズが多数登場。特に、ゲームと結びつく関係のグッズはかなりの人気をみせている(もともと、お金をつぎ込む層だけに……)。ほかにも往年のアニメのリバイバルグッズなどがそれぞれのファン層をキャッチしている。このジャンルはアイテムというよりもキャラクター次第という感じが強くなった。

プライズゲームの景品が豪華になった?

昨年10月23日、AOU(社団法人全日本アミューズメント施設営業者協力連合会)はプライズマシンで提供できる景品の上限価格を従来の500円から800円に引き上げることを盛り込んだ「ゲームセンターにおける景品の取り扱いに関する要領」を発表。すでにその要領に添った、高価な景品が登場している。だが、事情通の話によると、「プレイヤーがそのような景品を取るのに必要な金額も上がり、負担も増えることは否めない。また、業者側も無理に価格を500円内に設定しなくてよくなり、従来の景品も若干高値になっている場合もあるという。景品が高価になり、お客を引き付ける要素が強くなったが、マイナス面もあり、賛否両論である」とのこと。景品がよくなるのは嬉しいが、取りにくくなるのはちょっと残念だ。



実売価格で800円までの景品がプライズゲームに入る。是非はいかに。



ゆき■だから安くないと売れないと思う。でも、アイデアはいいよね。やるかも。
GC■自分1人でフラっとゲーセンに入ったりとかする?
あこ■行くよ、暇な時。
ゆき■えー、プリクラ撮る時しか行かない。
GC■じゃあ、ゲーセンでナンパされたことある人。「ねえ、1人? 俺といっしょにプリクラ撮らない?」とか。
あこ・みか■あるー。
あこ■最近はナンパを駅前でやるんじゃなくて、ゲーセンの前でやってるよ。
みか■「ねえねえ、一緒に撮ろうよ」とか、ムカツクのよね。
あこ■一番ムカツクのが撮る瞬間に入ってくるヤツ。
ゆき■「いぇーい」とか入ってくるヤツでしょ。ウザイよね。
GC■ゲーセンはどういうイメージがある?
あこ■ゲーセン=プリクラかな。
GC■UFOキャッチャーは?
女の子全員■やる!!
GC■どんなの?
女の子全員■ピカチュウ!!
あこ■マイメロも!
みか■結構キャラクターが可愛いのは取る。
あこ■使えそうなやつも。
ゆき■あたしは、上手な人に頼んで、取ってもらう。
あこ■自分はお金かかんないし。
女の子全員■だって、最後は店員に頼んじゃうもん。
GC■じゃあ、次にはやるだろうと思うものは?
ゆき■自分たちのシールを作るやつ。顔とかじゃなくて。
あこ■文字だけのやつ?
ゆき■自分達のバンドのシールとか簡単に作れるじゃん。今度はこれだね。 (1月某日収録)

アーケード専門誌はどう考えているか…？



株式会社新声社　ゲーメスト編集部

猿渡雅史氏

唯一にして無二のビデオゲーム雑誌の老舗『ゲーメスト』の編集者。ほかに『ザ・ベストゲーム』などの増刊を生み出す。ゲーメスト本誌を見るかたわら、同社より発行する編集物をすべて統括している編集部課長。アミューズメント産業の情報にも詳しく、熱い口調で語ってもらった。

GC■ビデオゲームを追ってきたゲーメストさんから見て、今のビデオゲーム業界はどう思われますか？

猿渡■結局のところ……平たく言っちゃうと格闘とかシューティングと、あとパズルしかないね、という部分も非常にあると思うんですよ。やっぱり一般層から見ると、もう気軽にできるような状況じゃない。楽しめる場所というよりも「腕試しの場」であり、削ぎ落とされる印象が非常に強いです。プレイヤーの挑戦を待ち受けるというスタンスが非常に強いような印象をかもし出しちゃっていますね。あとは本当に時間が短く勝負がつくような趣向になってきている。

GC■まあ、その傾向としてはストII以降の対戦格闘が流行ってからですよね。

猿渡■格闘以前のゲームっていうと、「先に進む手段としての戦い」、要は殴るか蹴るか打つか。目的は宝を探すためとか先に進むためにというような部分だったんだけど、今の格闘ゲームって「戦うこと」のみしかそこにない。相手を倒すとか連続技をキメるのがメインで、戦うこと以外の目的がないんですよ。それはそれで洗練されてる究極的な形ではあるんですけど。

勝敗をつけるだけという意味では「ジャンケンでしかない」としか言いようがないんです。

GC■格闘ゲームを触ったことのない人でも遊べるように、対戦台のほかにもシングル台を入れるというのはどうですか。

猿渡■置かないと駄目っていうのはあるかもしれないですね。だけど、オペレーター側で1台しか基板がなくって、それをシングル台にはできないという事情がある。それは単純に対戦台にしたほうがインカムがいいという計算があるんですよ。そう考えるとオペレーターは対戦台にするしかない。シングル台にすることによる効果を考えて、短期的なインカムが落ちることをどれだけオペレーターが我慢できるかですね。オペレーターもメーカーも初心者が対応できるようにしなければいけないんです。プレイヤーはゲームセンターにあるものをプレイするしかないので、オペレーターとメーカー側でなんとかするしかないですね。



GC■昔はシューティング、アクション、クイズ、パズルとかがあって、その中に格闘があった。でも今は対戦格闘ばかりでほかのジャンルが少ないですね。

猿渡■確かにそう思いますね。まず、ゲーセンがお客さんを呼び込む時に、何か考えなきゃいけない。あとは、メーカーがバリエーションを増やす。これを「どっちが先か」じゃなくって、同時にやらなきゃいけない。プリクラがなければ入ってこない客もいるし。一番よかったのが、UFOキャッチャーと「テトリス」。UFOキャッチャーをやりに店に入って、中に「テトリス」がある。そういう状況が80年代後半に増えて、一般層が「ゲームセンターは汚いところじゃない」って理解してくれた。90年から91年でストII、これでマニア以外に一般の人もやって、全体が格闘傾向になった。これが、「バリエーションと呼び込み」の同時成功の例なんですよ。

GC■最近、ゲームが難しくなってきたと思うんですよ。コンシューマとかも、今は難しいものより簡単なものが売れてきている。ビデオゲームのほうは開発側としては改善とか、新しい模索をしていく必要があるのかなと思うんですが……。

猿渡■そうしていかなければいけないんですがねぇ。悪循環を好循環に変える、180度の変換が。90度じゃ駄目なんですよ。逆の力が働かないと駄目なんで。「電車でGO！」みたいな博打を打たなければならないですね。

GC■ビデオゲームはゲーム最先端ということもあったんですが、コンシューマのハードがどんどん高性能化していますよね。

猿渡■アーケードで見るからこそ受ける衝撃ってあるじゃないですか。だけど、それ以上のインパクトを与えるコンシューマのゲームもあるんですね。はっきり言って、負けてるかもしれないですね。ハード側の力をいかにしてソフトが駆使するかという工夫。それは確実に進歩している。そのイタチゴッコ的な宿命がハード側にあり、そしてソフト側にもある。でも、コンシューマはソフトとハードの開発時間差があるからいいんですよ。アーケードの場合はハードもソフトも同時に開発しなければならない。だから、昔から言われているように、大手のゲーム会社しかできない。これが問題なんですよね。とにかく、現状を崩すのが重要です。現在、ソフト産業に参入できない会社の多くの理由がハードの開発ができないからなんですよ。だから、どこかが率先してハードの規格を作り、それを元にほかの会社がソフトを作るとなれば、アーケード業界に参入しやすくなると思うんですけどね。

GC■最後に一言ありましたら、お願いします。

猿渡■最近、パソコンゲームや秀逸なコンシューマゲームを、アーケードで名を馳せたプレイヤーがみんなやってるんですよ。俺から見れば「ゲーセン来いよ」って。ゲームという分類には当てはまるけど……。まあ、ハマるってことはそっちのほうが面白い、魅力があるわけですよね。人には限られた時間があるわけで、そこでゲーセンを選んでもらってないんですよ。あとは店側で選んでもらうような努力が必要になるわけなんですね。これからのこの業界に必要なのは、メーカーの頑張りとオペレーターの努力ですね。



（1月某日収録）

すべてが独立しているゲームセンターの各要素

ビデオゲーム、プライズゲーム、シール作成機、大型体感ゲームなどなど。ゲームセンターに置いてある機械は多種多様化をたどっている。だが、残念なことに、それぞれで相乗効果を上げてはいない。それぞれの機械が、ある固定の客層をつかまえているだけなのだ。たとえプリクラが目的で来ているにせよ、本来主役であるはずのビデオゲームに触って帰る人はかなり少ない。UFOキャッチャーで呼び込んできたお客などにも、ビデオゲームなどを触らせてみよう。

ゲーセンのフロアにも変貌が見られる。全体的にマニュアルでもあるのかと思うくらい決まった形で、プリクラはお店の前に置き、大型体感ゲームは入り口の近くに。ビデオゲームは寂しく、そのさらに奥まったところに追い込まれてしまっている。2フロア以上あるゲーセンであれば、1Fに大型体感ゲーム、地下や2Fにビデオゲームのコーナーができることが多い。あらゆるゲーセンがこのような形へと変貌しつつある。それぞれで、ターゲットを絞るやり方は間違ってはいないが……。

ゲーセンの昔の華だったメダルゲームも最近、あまり見なくなった。逆に、今ではメダルゲームを置いてあるゲームセンターを探すほうが難しい。特定のメーカーの直営店が続けているだけに、頑張ってほしいところだ。



ゲームはたくさん置いてあるが、個別に機能していることが多い。呼び込んだ客を、別の興味が沸くゲームなどに合わせたい。

ゲームセンターはマニアのものか？

昔のゲーセンは一部の熱狂的なゲームファン達によって成り立っていたといっても過言ではない。それはインカムや店の雰囲気など、すべてに影響していた。いわば、その当時はマニアあってのゲーセン、ゲーセンあってのマニアであったように思える。最近でも、対戦格闘ゲームの好きな人でよく集まっているところを見かける。

だが、ゲーセンがここまで一般化してきた今、ゲーセンにマニアは必要なのだろうか？　一部の声には「ゲーセンにはたむろしている人がいるから入りにくい」という意見もある。彼らはゲーセンの売り上げに貢献しているのだが、常連客が店の中にたむろしている姿はお世辞にもよいとはいえないのも確か。一般層がビデオゲームにまで近づいてこないのは、もしかしてマニアの存在があるからなのかもしれない……。

しかし、ゲーセンが一般層を取り込み始めた時代。一部のゲーセンでは、コミュニケーションノートの撤廃など、マニア排除を目的とした常連客追い出しがあった。だが、無理に追い出したあと、そのゲーセンが栄えたという話は聞かない……。



ゲームにたむろするマニア。本人たちはとても楽しそうなのだが……。

ゲームセンターならではのゲーム

これからの時代、ゲーセンで必要なのは、そこでしかできないゲームだ。コンシューマ&パソコン業界よりもアーケードゲームのほうがやれることは多いはず。先ほどの、大型体感ゲームはその顕著な例。特殊な入力装置で、ほかでは味わえないゲームだからこそウケている。ゲーセンでしかできないようなゲーム。レースだって、ハンドルの感覚はかなり大事。大型体感ゲームはまだまだ、この市場を引っ張ってくれるだろう。

また、ゲーセンで対戦格闘ゲームがウケているのだって、見知らぬ相手と対戦することができるというメリットが強い。家だと1人で練習するか、せめて友達を呼んで対戦するくらいだろう。そこで実戦を求めて、ゲーセンへと行くのだ。

今、期待されているのが、インターネット網などのパソコン回線を使った遠距離通信ゲーム。一応、記録としては一昨年にナムコが、東京のプレイシティキャロット巣鴨店と、大阪のプラボ千日前を光ファイバー回線で結ぶ、遠距離レイブレーサーの通信対戦の実験をしていた。1週間ばかりテストしたが、月に維持費が毎月700万もかかる面から実用化はまだ無理といわれている。実現化はまだまだ先になるのだろう（『ゲームマシン』97年3月1日号より）。

まだ先の話だが、これからもいろいろなジャンルのゲームが出てくることを切に希望する。それが今後のアーケード業界の発展のためになるのだから……。

総論

プリクラもブームが沈静化し、残念なことにゲーセンの市場は今、下火になっているようだ。いや、実際にはバーチャバブルが崩壊したため、前の時代に戻っただけかもしれない。プリクラも結局は女子高生を中心に流行っているが、女子高生はほかのゲームにあまり興味を示さない。問題はこのゲーセンに置いてある機械に対し、付いている客層がバラバラになっている状況だ。下は小学生から上はサラリーマンまで。ここまで広がった客層で、みんなにいろんなゲームを触ってもらい、互いに干渉しあえば、まだ伸びる要素はあるはず。その機会を創り出してみるといいだろう。

そして、あとは数年に一度来るというスマッシュヒットが出るのを待つしかない。アーケードでは最近、プリクラがヒットしたので期待は薄いかもしれないが、このシール作成機のカテゴリーに入るAM自販機はまだ可能性を秘めたジャンル。真似ばかりせずにユーザーニーズをリサーチして、次のヒットを作り上げてもらいたい。

右で猿渡氏も言っているように、高性能なビデオゲーム用の基板を作ることができるのは大手メーカーしかない。最近セガのモデル2を他社が使ったように、大手が率先して、中小メーカーにハードを貸せるようなシステムを構築すれば、タイトルもどんどん増えて、その中からヒット作が出るだろう。また、ゲームも3D化して開発に手間がかかる分、期間や人数もかかるし、技術的に難しくなってきた。だが、基板によって可能になった表現よりも、ゲームの面白さが大事。マンネリ化したアイデアや見た目だけのもの、システムの増加などでは、新たなジャンルを創り出すことはできない。この心意気でメーカーがよいゲームを作ってくれなければ、話は始まらない。作ってくれなければ、この業界は次第に縮小し、終わってしまう。参入してくるメーカーが減った今、大手はその分頑張らなければならない。

オペレーターに求められるのは、メーカーが発表するタイトルを待つのではなく、自らの活性化。古いゲームを入れたり、逆の意味での新作の入荷だ。特に難易度を下げた対戦格闘ゲームのシングル台などはぜひ設置してみてほしい。難しい対戦格闘ゲームには効果があるはずだ。

また、読者アンケートで判明した、もうゲーセンへ行かなくなった人々。彼らにとって、今のゲーセンはそれだけの魅力がないとの認識が成されている。しかし、プレイヤーはいま一度ゲーセンへ行ってビデオゲームを遊んでほしい。よく考えれば、昔のゲームは不条理な難易度のゲームがたくさんあったはず。それに比べれば、今のゲームの難易度はそんなに高くない……と思う。システムさえ理解すれば、あとは慣れの問題だ。再び100円を握り締め、筐体に向かってみよう。

ゲームをここまで引っ張ってきてくれたのは、もともとはこのビデオゲームがあってこそ。コンシューマ業界も初めはビデオゲームからの移植ゲームで始まったことを忘れてはならない。このゲーム産業をリードしてきたアーケードゲーム業界を再び盛り上げようぜ。ここで元気でなくてどうする！　オペレーター&各ゲームメーカー、そしてゲームプレイヤーよ。

（取材／構成／文／渋谷哲也）

ゲームショウ

コンパニオン選択の秘密

撮影／伊勢和人　取材・文／K's office(勝見正克)

ショーの華・コンパニオン。彼女たちを選考するオーディションの基準や華麗な衣裳の選考理由をズバリ答えます



前回ゲームショウで人気の制服が登場！

ゲームショウやAMショー、おもちゃショーなどのイベントでボクたちの目を楽しませてくれる美人コンパニオンたち。特徴ある制服を身にまとい、モデル立ちした彼女たちは、どのようにして選ばれ、どのような研修があるのか？　また、彼女たちが着る華麗なる衣裳は誰がどのような打ち合わせを経て、決まるのか？

ゲーム業界を代表する意味で、大手、新進ソフトハウスなど昨年9月のゲームショウで話題を呼んだ5社を厳選して、その選考基準などを語ってもらった。

なお、登場する女の子はSCE以外、編集部で手配したモデルの女の子を使用している。SCEのみ、SCEプロモーション企画部の受付嬢が衣裳を着てくれた。

最後に一言、業務連絡を。ステハニー☆林さん、ステハニー☆林さん、今度こそは衣裳を貸してくださいね。悪いことには使わないから……。

モデル／左より

■平地レイちゃん
コスプレックス2号。趣味はパソコン。ホームページも開設中。(http://www.kt.rim.or.jp/~hirachi)

■川崎ヒヂリちゃん
コスプレックス3号。趣味はネコ集会に出ることと、深夜の散歩。コスプレ衣裳は30着持っている。

■小林有子ちゃん
コスプレックス1号。幽体離脱と影踏みが趣味。前回のコミケではエンディングソングを歌った。

■水月あすかちゃん
建築専門学校に通う学生。趣味はコスプレで50着の衣裳を持つ。今はマリーのアトリエがお気に入り。

ニュータイプのアイドルグループ「コスプレックス」がCDを発売した。タイトルは「Go!Go!コスプレ～アニメ・ユーロミックス」で東芝EMIより発売中。ファンレターの宛先は〒164-0011東京都中野区中央2-6-8(株)チャプター・ワン「コスプレックスファンレター」係。みんなで応援しよう！

長く使える衣裳、人を選びます

SCE

ソニー・コンピュータエンタテインメント

コンパニオンの選考基準は?

コンパニオンは年間契約で雇います

竹川氏（以下、竹川）：最近はSCEのコンパニオンも年間契約なんです。今回の契約は去年9月のゲームショウからなので、選考も去年の8月に終わっていて、しばらくやらないんです。私はこの年契の選定に立ち会ってないんで分からないんです。

ステハニー☆林さん（以下、林）：しょうがないなぁ、私が教えてあげよう。基本的には広告代理店やモデル事務所から女の子の書類を送ってもらって、それを書類選考にかけて、それから面接で決める。以前採用して、きっちりやっていた子には引き続きお願いします。選考基準としてはケバイ子やツンツンしている子は外す。迷子が出た時、その子の目線で話せるコンパニオンが希望ですね。年契にしたのは、ゲームの操作は慣れが必要なので、同じ女の子にじっくりやってもらおうと思ったから。初めてPSを触る子もいるんですが、7割はPSのファンになりますね（ちょっと自慢げに）。

衣裳はどうやって決めたの?

夏服と冬服の2パターンがある

竹川：SCEは衣裳が既にあるんです。だから、他社みたいに毎回新調しない。上品で、冷たくなくて、なおかつシャープなイメージも入っている。そんな感じの服ですね。もう、3年使っています。どうやって決まったかというと、それが私そのころSCEにいなかったので……。

林：しょうがないなぁ、もう。基本的には2パターンあって、夏服と冬服です。前回のゲームショウは夏服でした。夏服はショー専用に新たに作ったものです。コスプレ系はHっぽいのでNG。だから、この服になりました。あと、部長（佐伯雅司氏）の趣味も入ってますね。冬服はもともと銀座・ソニービルの制服なんです。だから、今でもソニービルに行けばいつでもこの制服を見れますよ。部長の新妻も着てましたね。でも、もういませんよ。

竹川：結局、オレ何のために来たの？

林：ちょっと、しっかりしてよ。



冬服バージョン



夏服バージョン

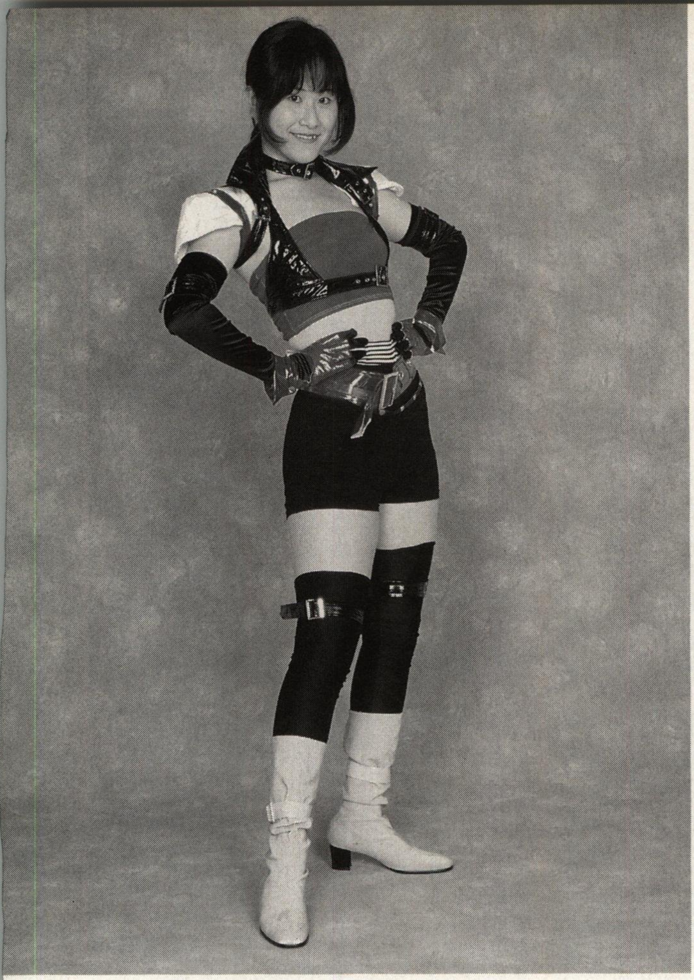


（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント
コーポレートコミュニケーション本部
宣伝部

竹川洋志氏

いつも王道を行きたい

ナムコ



コンパニオンの選考基準は？

オーソドックスな手順で決めます！

前回のゲームショウでは14人採用しました。選考の手順はオーソドックスですよ。まず、コンパニオン事務所やイベント人材派遣会社に1社3～5人の選りすぐりの女の子の写真、データを送ってもらって、書類選考。そこで、100人から50人に絞る。そして、面接。面接官はナムコからは3人、曽我と折笠と販売促進課長の大西。代理店サイドからも4人ぐらい出席します。選考基準は、第一印象ですね。最初見た時のイメージで決めることが多い。もちろん、協調性や子供への対応、温かそうなイメージがあることも必要です。

面接にスラックスで来た子はいませんね

世間でいわれているような水着審査はやりません。ミニスカートやホットパンツ等体形が分かりやすい服装が多いので、水着審査の必要がないんです。いままでスラックスで来た子は1人もいないですね。面接の質問も業務に関することが中心ですね。「今までやってきたイベントは？」とか。時々、とっさの判断を見たいので、「キビダンゴと甘イカ、どちらが好き？」みたいな意表をついた質問もします。そして、その日のうちに全員で協議をして選考。次の日になるとイメージがぼやけてきますからね。そして、ショー前日に打ち合わせをして本番になります。

衣裳はどうやって決めたの？

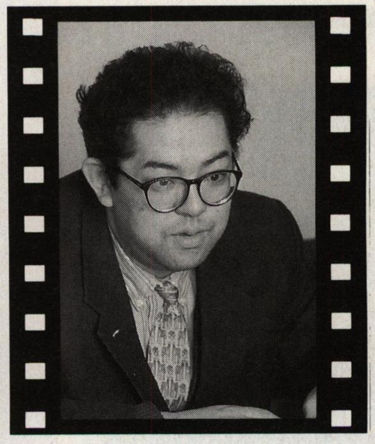
そのときPRしたいソフトから選ぶ！

その時のナムコの売りになるゲームのキャラをモチーフにした衣裳になりますね。前回でいえば「鉄拳3」のジンと「テイルズオブデスティニー」のルーティの衣裳を作りました。全部で17～18着になります。それもサイズが直せるようにするのもポイントですね。スタッフには専用のジャンパーを着せます。これは視認性が最優先です。遠くからでもスタッフって分からないと意味がないですからね。

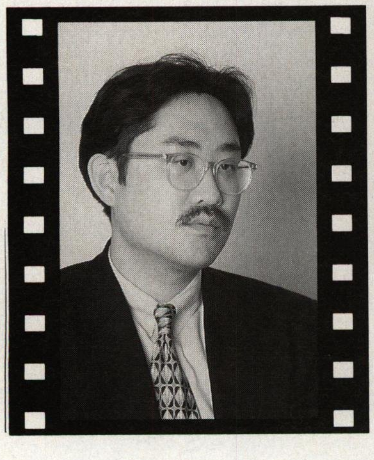
次のゲームショウも衣裳を新調します！

新しい衣裳を作る場合はまず会議で、どのキャラにするかを決めます。そして、紙に描いたデッサン画を見て、生地を決めていきます。できるだけイメージに合ったものになるように努力します。仮縫いで1着作って、実際に着用するコンパニオンの方に試着してもらい、最終的な直しを行います。ポイントはイヤらしくならないようにしている点です。例えば、スカートの下をホットパンツにするなど気を使ってます。

3月のゲームショウでも1着2タイプ新調します。「鉄拳3」の誰かになりますが、みなさんの予想を覆さないと思いますよ。あとは当日までのお楽しみです。それはナムコのブースに来てビックリしてほしいからです。



(株)ナムコ
コンシューマー販売部
販売促進課主任
折笠守和氏

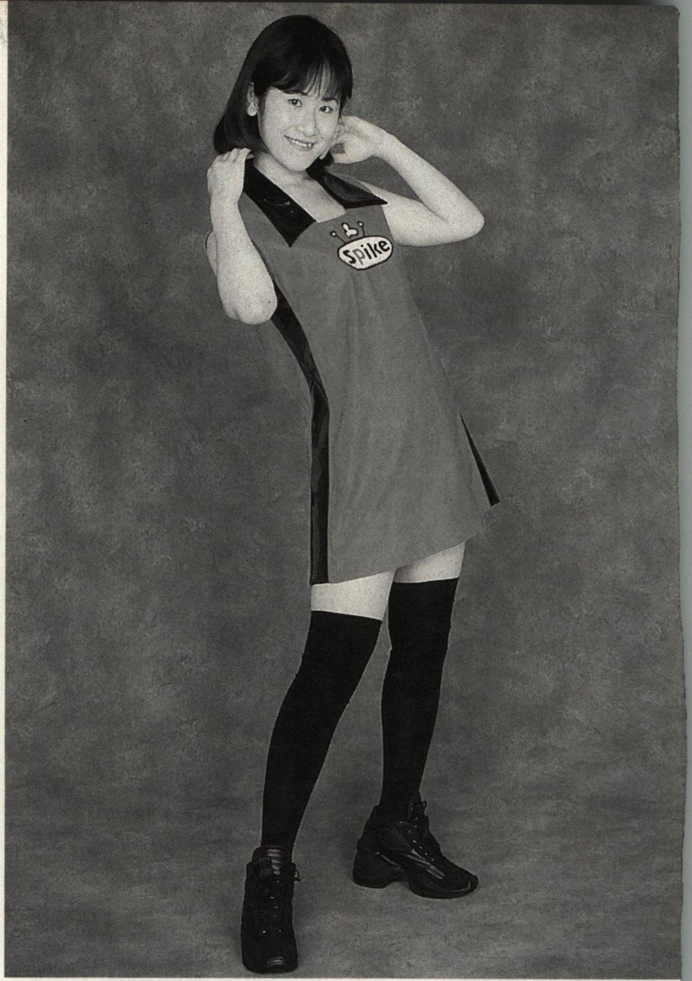


(株)ナムコ
コンシューマー販売部
販売促進課係長
曽我泰彦氏



ノリを重要視します

スパイク



コンパニオンの選考基準は？

キャラクターのいい子を選びます

前回のゲームショウがイベント初参加だったので、苦労は多かったですね。コンパニオンに関しては、代理店に頼んで、20人オーディションして10人を決めました。そのほか、MC（ナレーター）は別に15人から2人決めましたね。面接官には社長以下、宣伝担当がなりました。選考基準はキャラクター。もちろん、容姿も重要ですけどね。事前にもらった写真と実物が違う場合もありますから（笑）。

質問も普通のことを聞くことが多いですね。「どんな私生活なの？」とかね。みなさん、緊張されているので、場になじんでいただくのが先決ですから。

コンパニオンは楽しげに踊っていた

前回のゲームショウは初参加なので、インパクトのあるイベントにしたかった。イメージはクラブかなって思ったんです。別にソフトが「DJウォーズ」だからってわけではないんですが。ディープなゲームファンよりライトな層に見てほしかった。そのため、ブースは四方を囲んで、自分の意思で来てくれる方を対象にしました。コンパニオンは2階建ての2階部分で踊ってもらいました。4日間、楽しんでもらいました。みんなノリノリでしたね。4日間、楽しんで仕事をしてほしいと思いましたから。それは、コンパニオンもスタッフも。だから、最終日はうちの社員も踊っていましたよ。

なが〜いTシャツと短パンが衣裳です！

ゲームショウはどうしても露出過多になりやすいでしょう。だから、うちはHっぽくなく、健康的でかわいらしくいこう、と思ったわけです。だから、衣裳も、なが〜いTシャツに短パン、黒いハイソックスと黒いスニーカーといういでたちにしました。コンパニオンは2階で踊っているので、1階のお客さんから「下着が見えている」というご指摘を受けましたが、あれは短パンなんで、下着ではないんですよ。

でも、チラってのぞく短パンも結構いいと思いますよ。だから、わざと短パンに会社のロゴを入れました。カメラ小僧が撮った写真をよーく見るとロゴが写っている。これはなかなかシャレが効いているでしょう。

衣裳はどうやって決めたの？

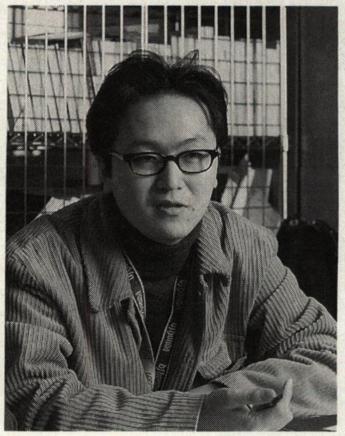
時間がなく当日まで縫い物をしてました

衣裳の製作は大変でした。わずか数週間で全部の作業をやりましたから。まず、デザインをいくつか挙げてもらって、仮縫いしてもらう。でも、見に行く暇がないので、インスタントカメラで撮って、チェックしました。短パンのロゴなんて、ショー当日朝5時に幕張のホテルで縫ってましたよ。

3月のゲームショウなんですが、まだ何も決まってないんです。今からがんばりますよ。



（株）スパイク
営業企画部広報担当
有坂民夫氏

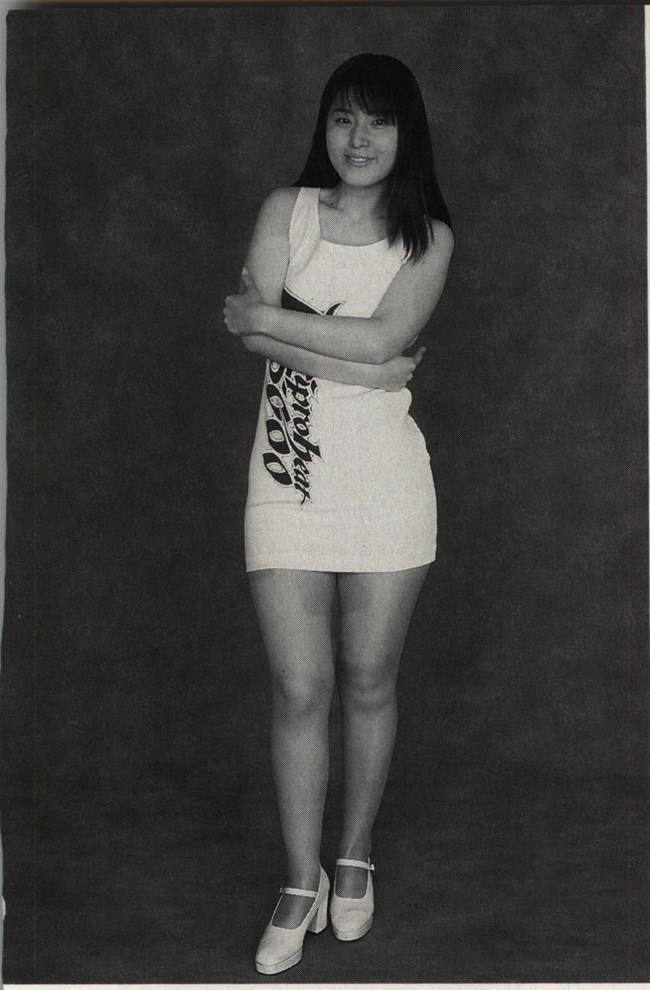




（株）スパイク
営業企画部
金井　泉氏

趣味でコンパニオンを決めています

エクシング



コンパニオンの選考基準は?

部長が飲み屋で口説いた子も使った

イベントを担当している佐野明穂氏に答えてもらった。

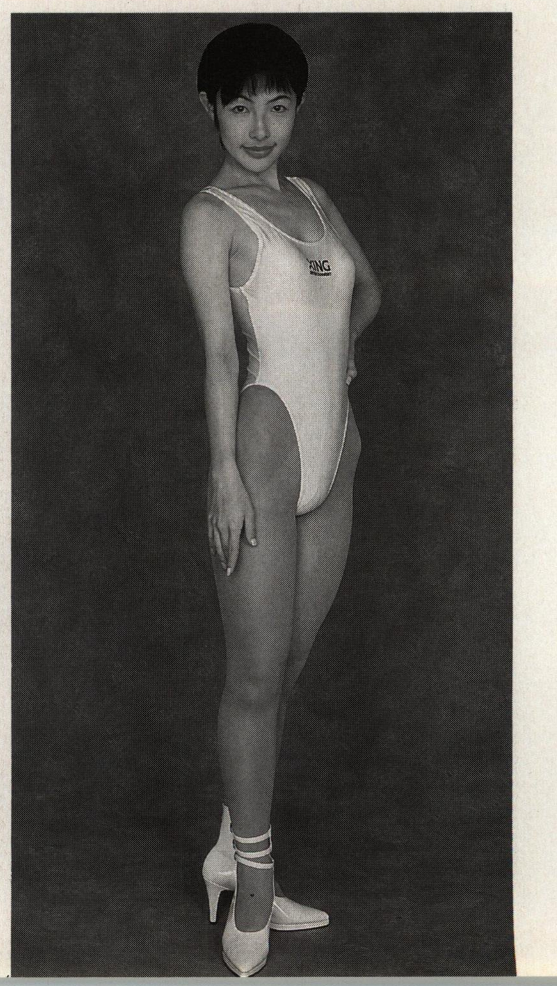
佐野氏（以下、佐野）：うちは結構自由な社風なんで割といい加減に決めていますね。コンパニオンの選考も通常のオーディションのほかに、部長が飲み屋で口説いてきた女の子を使うこともあります。ほかのソフトハウスの人が聞いたら、ビックリするでしょうね。

もちろん、普通のオーディションもしますよ。審査員は私と部長、そして、その日に会社にいるヒマな人でやります。

質問も過去の経歴とか、水着や露出度の高い衣裳でもOKかどうか聞きます。エクシングの衣裳って結構露出度が高いんで、ちゃんと事前に承諾を取っているんですよ。

でも、最終的には趣味で決めています。これが基本です。意外と仕事経験が少ない人が採用されることが多いですね。次もまた声がかかるように、一生懸命働きますからね。逆に仕事慣れしすぎている方だと、まともにやらないパターンも多いんで、そのへんは気を使ってます。あと、身長ですかね。並んだ時にキレイに見えるように、同じくらいの身長の子をそろえます。

でも、小さなイベントだと、自分の大学の後輩とかに声をかけてやらせることもあります。オーディションはお金も手間もかかりますからね。結構、大変なんですよ。



衣裳はどうやって決めたの?

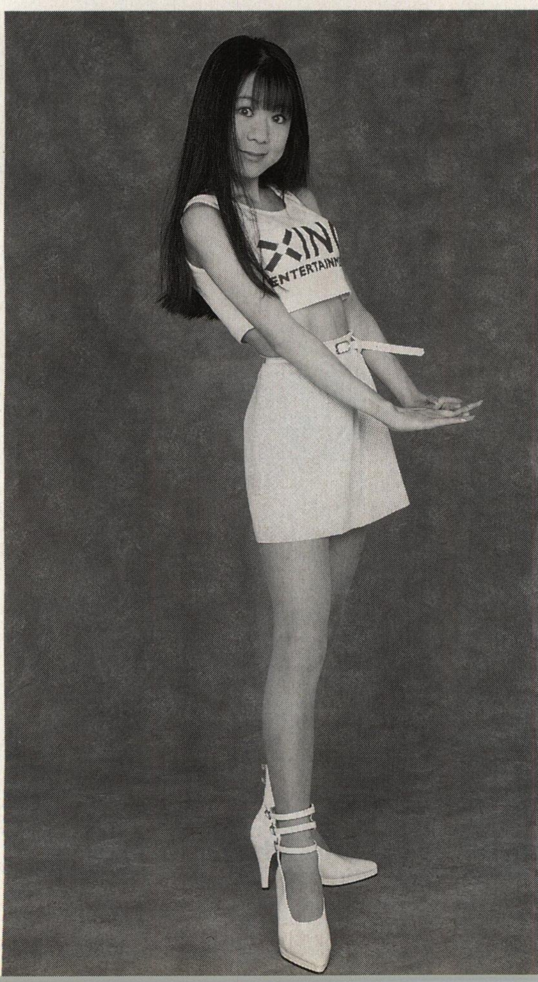
部長の趣味で衣裳を決めているんです!

衣裳に関してですが、社員同士で話し合いをすることもありますが、大抵は部長の独断で決めます。衣裳を見てもらえば分かりますが、結構エッチな衣裳だと思いますが、これは部長の趣味って感じですか。

基本的には、ゲームショウはお祭りなので、目立ったほうが勝ちって部分が多いと思います。だから、目立つことを考えて衣裳を決めているんです。

使い終わった衣裳は店頭イベントなどでまだ使う場合があるので、とっておきます。

次回のゲームショウなんですが、実はお休みなんです。秋のゲームショウをお待ちください。



アットホームなイベントを目指します

サクセス

コンパニオンの選考基準は？

ひと目見た瞬間にこの子に決めました

　前回のゲームショウでは衣裳を3種類用意しました。そして、その衣裳に合った女の子をオーディションで選定したんです。衣裳はそのゲームショウの展示ソフトである「コットン2」のキャラのコスプレです。コットンとシルクとアプリというキャラなんですけどね。段取りとしては、100人くらいの書類を取り寄せて、書類選考で20人を選びます。そして、面接で6人に絞ったわけです。

　まず、コットンですが、これはロリータ系のキャラなので、背が低い元気な女の子4人を選びました。シルクはビキニに近い衣裳ということで水着OKな子1人を選びました。この子だけ面接に水着持参で来たので、その度胸を買ったんです。アプリはMC（ナレーター）ということで衣裳よりもちゃんと喋れるかどうかで決めました。1人を選んだんですけど。この方がアプリのイメージにすごく近かったんです。ですから、ひと目見ただけでこの人だって思いました。そうなると、ほかの方の面接が辛かったですね。だって、もう合格者は決まっているのに、面接をしなければならないのですから。でも、ちゃんと面接しましたよ。

　3つの衣裳に共通することですが、どれもコスプレになるので、事前にその子に許可を取らなければならないですね。それが、ほかのソフトハウスと違うところでしょうね。

　そして、前日、会場でリハーサルをして、本番になります。当日は結構大変でしたよ。シルクがお客に変なことをされないかと四六時中監視していました。

　3月のゲームショウですが、残念ながらお休みです。どうもすみません。



衣裳はどうやって決めたの？

3パターンの衣裳を3週間で作りました

　衣裳なんですが、3パターンあって、大変でした。個人でこういう衣裳を作っていらっしゃる方がいて、その方にお願いしました。無理を言って、3週間で6着作ってもらったんですよ。出来上がったのはゲームショウ2日前。でも、プロの方なので信用してました。コットンとアプリの服はスカートがふわふわしないといけないので、その点は気を使いましたね。スカートの中にチュールレースをはいているんです。それでふわふわするんですね。9月とはいえコンパニオンの子は暑かったと思います。でも、みんながんばってくれました。

　シルクの衣裳はベースが外国製の水着を改造して作ったモノです。本当は羽根があったんですけど、紛失しちゃいました。ゲームショウの会場は修羅場ですからね。衣裳はこのまま会社に全部保存します。





(株)サクセス
営業・広報課長
赤間智恵氏

月刊 Monthly ゲークラ

ゲームクラッシュ的寄せ鍋企画。突撃ルポ、ショートコラムなどなんでもありのゲークラ。ゲームファン全員集合。

集え世界のオールSEGAベスト20 セガファン

櫛田理子&戸塚義一

年末年始、友達とスキーに行ってるあたりが、まだまだ青いメガドライバー櫛田理子です。そのとき、関西では『エヴァンゲリオン』の再放送を集中的にやってたようで、大阪の友人が「テープ1本じゃたらへんのや、録画頼むわ」と家に電話してましたな。一方そのころ、私が録画予約していたのが、米国製ドラマシリーズ『ビバリーヒルズ高校白書』1~30話までの再放送。1話でも抜かしたら最後、その間に男女関係が激変してワケ分かんなくなるという、驚異の学園モノです。だいぶ前から放送されてるんだけど、私、今でも(主人公が大学へ進学したので〝青春白書〟と名を変えております)欠かさず見ております、ハイ。友情とか社会問題とか、心の奥に響くテーマがあるから好きなんだけどね。それよりも、コレを見るたび思うのよ、私の高校時代って、いったいなんだったんだろう……。

でね、ビバリーヒルズを見ていて思い出したのが、メガCDソフトの「ナイトトラップ」なの。「ナイトトラップ」ってさ、よく「B級ホラー映画」とかいわれてたけど、確かに登場キャラクターとかストーリーとかおっしゃるとおりなんですけど、私としては、よりビバリーヒルズ(しかも高校白書)に近いって感じなのね。キレイな女の子たちがいっぱい出てきてパーティーやっちゃうところとか、その演技とか。それから、初対面のオトコとすぐにいい雰囲気になっちゃうところとか。ケリーなる女の子も出てくるしね。映画というより、テレビ的な作りがそう思わせるのかも。なんかセットとかさー、教育テレビの午後6時20分からやってるアメリカ家族モノの家って感じじゃん?

そんなワケで「ナイトトラップ」が遊びたくなっていたら、持ってるヤツがいたんだよねー、スキーのメンバーのなかに! そこで、今回は「ナイトトラップ」のマイベスト20を作ってみたよ。

「ナイトトラップ」は、実写のドラマにプレイヤーが参加する、バーチャルシネマとかインタラクティブムービーとかそういう類いの作品です。頻発する行方不明事件の捜査のため、あるお屋敷に乗り込むSCAT隊。プレイヤーはその一員として、8カ所に取りつけられたカメラで屋敷全体を監視、怪しいヤツを見つけ次第、罠を仕掛けて始末していくというゲームでした。

8カ所で同時にいろいろなことが起きているもんだから、もう、カメラを切り換え切り換え、把握するのがタイヘンで。リビングでパーティーが盛り上がっていて面白い展開だからと、ずーっとそこをモニターしていると、その間にほかの場所で敵が発生していて、あとで取り返しのつかないことになっちゃったりする。一度でいいから、すべてのシーンをゆっくりドラマとして楽しんでみたいんですけど……。

B級ホラー的、といえば7位のSCAT隊員達かな。よせばいいのに、と思うことをやり、期待どおりのドジを踏んで命を落とすヤツって必ず出てくるでしょ、ホラーものって。そして14位のリサ。バスルームにいると、カーテン(ドア?)越しに黒い影が……。うーん、コテコテ。9、10位の赤い食べ物も思いっきりネタバレだーっ。

キャラ的には、屋敷に潜入しているプレイヤーの相棒、8位のケリーが印象的。カメラに向かって語りかけてきたりして、プレイヤーに指示やヒントを与えるのだが、そんなことをしたら敵にバレバレと終始ハラハラさせたあげく、結構とんちんかんなことを言う。ビバリーヒルズのケリー同様、ブロンド美人だったとさ。

櫛田理子のマイベスト20

ナイトトラップなんでもベスト20

1	ナイトトラップのテーマ　この曲がこの作品のすべてを物語る。
2	オーガ出現のテーマ　ギャグアニメ的というかB級ホラー的というか。
3	オーガ　オレたちゃバイキン、みたいなアクションはまるでコント。
4	歌い踊る娘たち　イエーイ。この映像がこの作品のすべてを物語る。
5	SCAT隊　セガ・コントロール・アタック・チームの略。なんだそれ!?
6	SCAT隊長　ミスするとクビを宣告しに出てくるオヤジ。ちょムカ～。
7	SCAT隊員　屋敷に潜入しているプレイヤーの仲間。予想どおり殺される。
8	ケリー　屋敷から指示を出してくるSCAT隊員。今か!?　本当に今か!?
9	秘密のワイン　その中身とは……もう、バレバレだっつーの。
10	赤いシャーベット　その味は……もう、バレバレだっつーの。
11	シンディ　ビバリーヒルズ高校白書でいうと、ドナの役どころか!?
12	コードチェンジよ　アレ?　トラップが作動しない……ふざけるな!
13	マーチン一家　典型的といえば典型的だが、それにしても変態ばかり。
14	リサ　バスルームで襲われそうになるという、お約束キャラクター。
15	トニー　まー、出てくるオトコのなかでは一番カッコイイじゃん。
16	アシュレー　ビバリーヒルズでいうと、ブレンダの役どころか!?
17	平安京エイリアン　ナイトトラップを遊んでいたら遊びたくなった。
18	刻命館　「刻命館」を遊んでいたら、ナイトトラップを遊びたくなった。
19	リビングルーム　ずーっとこの部屋で一部始終を見てみたいもんだ。
20	娘らのファッション　それって下着じゃないの?　それってアリなの?

学校の怪談



映画『学校の怪談』のモチーフにしたホラーアドベンチャーゲーム。学校が舞台という設定が、恐怖感をそそる。

ワンチャイ コネクション



布川敏和、原田大二郎ら豪華スタッフが登場した話題作。実写映像が斬新だったが……。

SEGA思い出しレビュー

セガのバーチャルシネマ、インタラクティブムービーといえば! もうアレしかないでしょう。そう、「ワンチャイ コネクション」、じゃなくて、「夢見館の物語」。

でもね、今日はその話はしないのね。先日のチーム・オクヤマの突然の解散を記念して、あんまり覚えてないんだけどさー、『RAMPO』を思い出してみようってワケよ。

なんかねー、建物の中の移動シーンとか、結構〝夢見館〟してた作品だった記憶があるんだけど違った? そして、ドアを開けたりすると、実写のムービーが始まったりするという。あと、『屋根裏の散歩者』をモチーフにしたエピソードがあったような……って、やばーい、これくらいしか覚えてないんですけど……。

SC:SC／SGシリーズ、MKⅢ:マークⅢ、MD:メガドライブ／メガCD、GG:ゲームギア、SS:セガサターン、AC:アーケード

電脳的博物誌

ゲームやパソコンに至るまでのコンピュータの歴史をたどる

#4「ENIAC」

原 聖

ENIACは1945年アメリカのペンシルベニア大学の電気工学部ムーア・スクールにおいて完成した機械で、世界初の真空管を用いたプログラム式コンピュータといわれている。

そしてまた、コンピュータに関係した業界に身を置く者であれば、一度はその名前を聞いたことがあるだろう、おそらく世界で最も有名なコンピュータの一つに数えられる機械である。

しかし、開発当初から開発中にかけてこの機械が軍事機密であったこともあってか、同機に関するエピソードは意外と知られていないようである。

ENIACは当初、弾道計算のための計算機として開発が始められた。42年、戦線の拡大に伴って北アフリカに上陸したアメリカ軍は、その軟らかい大地のために射撃の精度が落ちることに気がついた。そして、正確な射撃を行うためには、新しい弾道表が必要となったのである。

しかし、新たな弾道表1つを計算するには、小型の機械式計算機を利用して何人ものオペレーターで数日がかりとなる。当時、最も精巧とされていた微分解析機を使っても大変に時間のかかる仕事であった。

この問題に対し、真空管利用の高速電子計算機を作る計画を提案したのはジョン・モークリーという人物であった。

当初、モークリーの提案に対してムーア・スクールの研究者達は冷淡な態度を見せたという。当時の真空管はあまり信頼がおけず、寿命も短かったため、その真空管を何千本と使うような機械は実用にならないと考えられたのである。

しかしこの計画に対して、プレスパー・エッカートという電子工学の専門家が支持を表明したのだ。

このモークリーとエッカートこそ、ENIACの生みの親とされる人物である。

後に、ENIACの存在を世間に知らせることとなったレポートの執筆者が、有名な数学者のフォン・ノイマンであったことから、ノイマンこそENIACの開発者であるとの認識が広まってしまったが、これは間違いである。ノイマンは、少なくともこのENIACに関する限り開発には参加していない。

結果から先に言えばENIACは完成はしたものの、当初の目的であった弾道計算の役には立たなかった。この機械が完成する前にアメリカは終戦を迎えていたのである。

完成したそれは、1万7486本の真空管と6000個のスイッチを持ち、幅約24メートル、高さ約2・5メートル、奥行き約0・9メートル、総重量30トンという怪物ではあったが、当時、世界で最も速く計算のできる機械であった。

そしてアメリカの水爆開発に大きな貢献をしたと伝えられている。

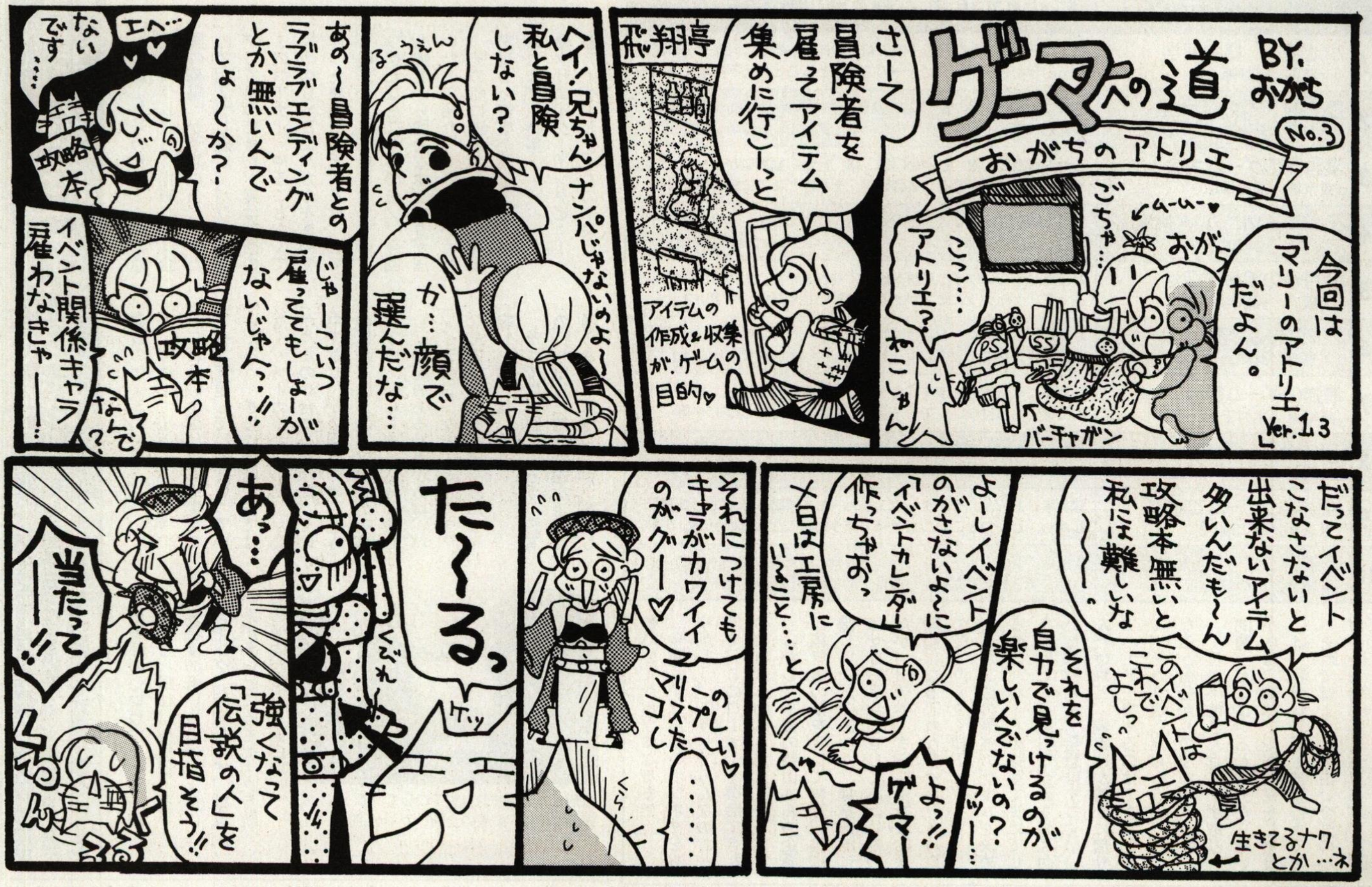
開発者であるモークリーとエッカートは、このころすでに次のコンピュータの開発計画を進めようとしていた。

しかし、先に述べたノイマンのレポートのことなどもあり、彼らの周囲には問題がつきまとっていた。

モークリーとエッカートがENIACに関する特許権を取得しようとしたため、大学側や政府と意見の衝突を見ていたのである。

結局、この特許問題がこじれ、モークリーとエッカートは職を辞することになる。そして自分達で会社を設立するのだが……。





ニンテンドウでいこう! VOL.6

王者の風格を漂わせながら、バーチャルボーイやサテラビューなど、いつもチャレンジ精神を失わないニンテンドウをめでるコーナーよ。



（ちょっと古いけど）「アルペンレーサー」は楽しいなあ。こういう、体を使って楽しめるゲームって、やっぱりアーケードならではだよねー。

しかし、私設ニンテンドウ応援団のチアリーダー、リコおねえさんは知っているし、持っていた！ 驚くべきことに、ファミコン時代には、そんなゲームが家でも楽しめたんだよ(?)。

その名も「ファミリートレーナー」！ といっても、ファミスタとは、ちょっとまた違うシリーズだから注意！ バンダイのソフトで、コントローラのところにマットを接続して、そのマットの上で足踏みしたりすると、画面上のランナーが走るとか、そういうゲームだったのよ。存在自体は結構知っている人も多いと思うけど、予想以上にシリーズがたくさん出ててねー、後期の作品ほど工夫されてて面白かったんだから。

順を追って紹介すると、まず、記念すべき第1弾は「アスレチックワールド」。いかだに乗って、障害物をジャンプで避けながら川を下るゲームや、全力で足踏みして坂道を駆け上がるゲームなんかが入ってた。次に出たのが「ランニングスタジアム」。短距離走やハードル、3段跳びなんかが楽しめたわよ。

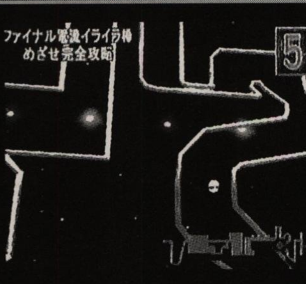
画面のインストラクターと同じステップを踏まなければならない「エアロビスタジオ」は、それまでのがむしゃらに足踏みするだけというファミトレに、ゲーム性を加えた歴史的作品！続いて発売された「ジョギングレース」は、テレビショッピングで売ってる、その場ジョギングマシンのようなカロリー計算機能もついてた。しかも、コースを邪魔するボクサーに攻撃をかけるといった仕掛けもあったわね。ゲーム色はその後もどんどん強まり、「迷路大作戦」では3Dダンジョンを冒険することに！ その翌月に出た「マンハッタンポリス」は、まんまアクションゲームだったし。第7弾の「ファミトレ大運動会」は、ファミトレ成熟期って感じだったわね。そして、極め付きが、「突撃！ 風雲たけし城」。昔、たけし城という「ウンナンの炎のチャレンジャー」みたいな視聴者参加番組があったのね。数々の難関をクリアして、難攻不落のたけし城に攻め込むというんだけど、とても面白かったんだ！ で、ファミトレってこれ以来出てない気がするんだけど。でね、ついに出たのよ、それに近いのが、しかもスーパーファミコンで。

その名もリコー「レーザーバーディ」。2コンにセンサーマットをつなげて、その上で特製レーザークラブをスイング！ その動きをセンサーが感知して、ボールの飛距離やスイングの軌道を計算するという、本格的ゴルフシミュレータなんだって。しかも、スイングチェックやアドバイスまでしてくれるんだ。

リコおねえさんの任天堂ちょっといい話

サードパーティーの話ばかりでゴメン！ スーパーファミコン用リコーの「レーザーバーディ」は、4万6800円（税別）よ。悲しくなるから、14インチとかのちっちゃいモニターにつなげるのは禁止！

今月の一本！



炎のチャレンジャーとか、筋肉番付、ダウンタウンDXのファミリートレーナー、出ないかな〜！

ボツ企画　実現不可能度ベスト10

1	小池隆一　総会屋学 （千葉県／川畑享一）	題して、「これであなたも一流の総会屋になれる」。これがゲーム誌でやる内容か？　インタビューのアポをとることさえ不可能であろう。
2	歴史的ボスキャラ大全 （新潟県／沢渡剛史）	RPGのボスキャラに会うには最終決戦までいかなければならない。歴史的となると、一体何本のゲームをプレイすればいいんだ？
3	漫画家のゲーム大会 （東京都／福田幸広）	これを行うと、集○社や小○館、講○社から編集者がゲークラに殴り込み、血の雨が降ることは確実。それほどまでに締め切りは怖い。
4	デザエモンにプロが挑戦 （愛媛県／金城道信）	そんな暇があったら、会社でゲームを作ってるぞ（某プログラマー談）。でも、他社のテクニックを盗むいい機会だと思うのだが……。
5	今月号の誤植を探せ （大阪府／鈴木啓太）	とてもじゃないけど、正解を出してられません。大体ほかの雑誌と違って、ゲークラにミスがあるわけないじゃない……すいません。
6	オタク改造計画 （東京都／財前通夫）	ギャルゲーオタクをお洒落に社交的に……か。無理なんじゃない？逆に、オタクなら改造しようとも直らないオタクであってほしい。
7	最強のゲーム機は？ （岐阜県／木村宏治）	ハガキには最高の強度を誇るゲーム機と書いてあるが、もったいなくて壊せるわけない。でも予想としては、PCエンジンに一票。
8	ハードドレスアップ （東京都／新見繁明）	ヤンキーや職人さんにゲーム機をペイントしてもらい、優劣をつけるというもの。職人さんは呼べるが、ヤンキーは呼びたくない……。
9	風俗嬢とゲームで対戦 （東京都／柴山道久）	編集者はおろか、ライターやメーカーまで参戦しそうなこの企画。しかし、どいつもこいつも意味の違う対戦になる確率がかなり高い。
10	喫茶店でゲームをしよう （宮城県／田中健司）	喫茶店でゲームボーイをしている奴って、たまに見かけるぞ。ということで、つまんないから却下。また出直しといで。

●ハガキがボツになるまで

今回もすばらしいボツネタをありがとう。こうしてみんなのおかげで、このコーナーを復活できたのは喜ばしいことだ（アレ？）。

しかし、9位の柴山さんの企画は編集者の欲を突いており、実に惜しい企画であった。編集部的にはぜひお手合わせしてみたいものだが、出版界、さらには社会的な問題になる恐れが多々ありそうなので、泣く泣く却下とする。

また7位の最強のゲームを決めるのに、ハードの強度で決めてしまおうという強引な企画を考え付いた木村さん。発想はすごくいいんだけれど、編集部が誰かに借りてハードを集めるのはできるとして、それを壊したらもう……どうなるかお分かりですね。

1位の小池さんは、アポ取りが問題。どこにいるかも分からないからね。雑誌で犯罪教育をした日には、我が編集部も牢屋行きです。

それではまた、面白い企画のハガキをお待ちしております。

緊急特別コラム 企画の墓場

ゲークラ1月号発売から2カ月の期間が過ぎ去った。その間、ボツ企画も大量に生産された。今回もそれを一挙公開!!で

本誌1月号のP124で緊急特別コラムとして掲載した「企画の墓場」が予想以上にウケたので「2」と題し、パワーアップして帰ってきた。実は前回のこのコーナー、やることなくて締め切り当日にハガキを集めて作った急造コーナーとは、とても恥ずかしくていえない。が、ウケたならこちらのモノ。今回も読者から強力なボツネタが届いたので紹介、寸評していくぞ。

その前に読者から要望の高く実現した特集企画は……

●コスプレ特集
●クリエイターインタビュー
●アーケードゲームの未来
●昔のゲームの特集
……等々。

これらの企画は、形を変えてすべて実現しているといっていいだろう。さらに読者からではなく、メーカーからの要望が高かったのが合コンだった。その中でもセ○が2回目の申し込みのほか、スク○ェアなどの有名メーカーからも申し込みが殺到し、年配のある社員からは、バツイチ合コンなんてどうです？なんていわれる始末。みんな、寂しいんだね（泣）。

それでは本題に入ろう。読者の打ち出した無理難題な企画に踊らされ、苦悩し、ボツを下した編集部のいいわけをここに書き記そう。順位は編集部が勝手に実現度の低いものほど上位にランキング。相変わらず、勘違い系が多いところもゲークラ読者の傾向が見えて面白い。



苦悩し、発狂寸前（すでにしている……）の編集者の姿。読者の企画ハガキが原因とも!?

全日本青少年健全娯楽委員会推奨企画

ゲチケットのススメ

せがた三四郎について考える 宇宙船地球号の乗組員として

佐藤ろまん

VOL.006

♪せがーた三四郎

ついにというか、やっとというか、筆者も晴れてセガサターンユーザーの仲間入りを果たした。そんな訳で、気分はすっかり藤岡弘! サターンを背負い山ごもりしたり、巨大コントローラに正拳を入れたり、サンタクロースのマスクを脱いで子供3人を驚かせたり(パンチラ有り)、そんな妄想をしつつ「サカつく2」をやりまくる毎日なのである。

藤岡弘といえば、昨年末放映の明石家さんまとSMAPがメインの特番に、ゲスト出演していた。バラエティにはほとんど出ない藤岡は、終始笑顔を見せていたが、番組にうち解ける気配は全くなかった。進行役のさんまは、ことあるごとに「どうですか、仮面ライダー」というように、やたら藤岡をライダー1号呼ばわりしていたが、時期的にどう考えても「どうですか、せがた三四郎」とふるべきではなかったか。

フリートークの魔術師・明石家さんまともあろうものが、なんという失態! しかも『あっぱれさんま大先生』の生徒だった子役が、過去にセガサターンのCF(「クリスマスナイツ」キャンペーン)に出演しているという繋がりもあるのに……。ゲームにおけるエチケットを日ごろから念頭におくもの=ゲチケッターならば、藤岡弘にせがた三四郎の話をふるのは、ゲチケット以前の常識である。少なくとも、SMAPも含めこの番組にはゲチケッターがいなかった。残念だがそれが事実だ。

仮に、本当に仮の話だが、ボクがその番組に居合わせていたなら、藤岡をもっと饒舌にさせただろう。せがた三四郎の話はもちろん、ハリウッド映画『SFソードキル』の話も巧みにふり、藤岡の持ち味を引き出せたに違いない。例えばこうだ。

「さすがは、現代のアメリカに蘇ったサムライ! 言うことが違いますね」

「ガハハハ……『SFソードキル』ですか。いや~、私もね、台本を読んだ時から面白いアイデアだなと思いましてね。ほら、この前公開された『北京原人』という映画があったでしょ? あれは化石からDNAを取り出し、北京原人を再生する話でしたけど、『SFソードキル』はサムライが氷づけになって、400年後のアメリカで蘇りましからね。この奇抜さには北京原人も裸足で逃げ出すでしょう。あ、北京原人は最初から裸足か。ガハハハ……」

といった具合だ。

まあ、そんな藤岡の役者バカぶりを番組や視聴者が求めてるとは到底思えないのだが。

何はともあれ、ボクが言いたいのは「さんまの名探偵」(ファミコン/ナムコ)がいくら名作でも「ナムコアンソロジー」には諸事情によりセレクトされないだろうということと、「原人っちのたまごっち」は本田博太郎を育てるものだと考えると、ちょっとやってみたい……そんなところである。

ウパー!



Movie & Game

映画に学ぶゲームの演出術 #4

恋も友情も〝意外な一面〟に隠れてる!

山下敦史

エルフの「同級生」を初めてプレイしたときの衝撃は忘れられない。街を歩いてフラグを立てるというシステムそのものは決して新しいものではない。なのに、なぜこんなに夢中になるのか。その後、コナミの「ときめきメモリアル」が発売され、美少女ゲームと呼ばれるジャンルが一気にブレイクしたことはいまさら説明不要だろう。

数が増えれば粗悪品も増えるわけで、〝ギャルゲー〟と目の敵にする人も多いのだが、僕はそれほどこのジャンルに悪い印象を持っていない。なぜなら、このコラムで取り上げている演出やシナリオとは、言い切ってしまえば〝魅力的なキャラクターの創造〟という一点に集約するものだからだ。ギャルゲーの偏りそのものは問題なのだが、スイッチを切った後も時間を共有したくなるようなキャラクターを描こう、という試み自体は、今後のストーリーゲームに必ずプラスになると思っている。

その意味で、今回見て欲しい映画は、ジョン・ヒューズ監督の初期作品『ブレックファスト・クラブ』(ビデオ・CIC ビクター)。王道の学園ものでセレクトしてみた。休日の罰登校を食らった5人の高校生。クラスもクラブもバラバラな彼らは最初反発しあうが、しだいに心を通わせてゆく…。たった1日の出来事をテンポのいいセリフとシナリオで見せる(脚本もヒューズ)。集まった生徒は〝お嬢様〟〝スポーツ野郎〟〝ワル〟〝優等生〟〝変わり者〟の典型的な5タイプ。見た目そのままの5人を用意したところが最初の仕掛けだ。ほとんどの人は、この中の誰かに自分を投影して物語に参加することになる。ターニングポイントはお昼。各自が持ってきたランチを広げるのだが、ただ一人、ワルだけが弁当を持っていない。当然、彼は優等生のランチを横取りするのだが、そこから口論が始まる。巧みなのは、隣の部屋に教師がいるため殴り合いはできず、口論がディスカッションへと自然に発展することだ。ランチを作った親の話からそれぞれの家庭環境が浮き彫りにされ、やがて、なぜみんな罰登校を食らったのかという核心へと向かう。親の期待や無関心、周囲が貼ったレッテルがいかに自分たちを苦しめているか。ここで、人物を類型に描いたことが生きてくる。最初の印象が大きく崩れるここが演出のヤマ場だ。

誰かのことが気になってことは、〝もっと相手をよく知りたい〟ということだ。キャラゲーだって同じこと。「同級生」であてもなく町をさまよったのはフラグのためじゃない、田中美砂と話がしたい、それだけのためだったはずだ。それこそが美少女ゲームの本質なのだ。登場する美少女の数や原画を売り物にするゲームは多いが、絵ばかりかわいい類型キャラがいくら多くても味気無さしか残らない。僕らが見たいのは、その人の意外な一面だったり、知れば知るほど印象が変わる複雑な性格だったりするものなのだ。



モンスターファームで試してみよう!!

ゲークラだからやれる!?異色企画 万国ビックリ怪獣ショウ

第1回悲しい男限定癒しゲーム決定戦組み合わせ

同級生2
卒業II
トゥルー・ラブストーリー
ルームメイト
ときめきメモリアル
誕生S
BOYS BE…
リフレインラブ

ルール 怪獣はすべて誕生直後（0歳0カ月）に冬眠させたもの。対戦操作はCPUオートの一本勝負（決勝のみ三本勝負）。

どのゲームが愛をくれる？

98年もすでに2月。この時期の一大イベントは当然、2月14日のバレンタインデー。しかし、彼女のいない男はもらえるか分からないチョコレートを思い、苦悩する日。毎年この時期に意気消沈してしまう男でもゲームの世界でならうまくいくはず…。

そこで今回はどのギャルゲーが男達の心を癒してくれるかを検証するべく、それぞれのソフトから生まれた怪獣を闘わせて「最愛の人?」を決定してしまおうという大会。果たして、男の心を最も癒すギャルゲーは？

ルームメイト
(SS)Ⓒ DATAM POLYSTAR/ROOMMATE PROJECT



SSの時計機能を利用して涼子と同居生活を楽しむ新感覚のゲーム。

トゥルー・ラブストーリー
(PS)Ⓒ1996 ASCII Corp./Bits Laboratory



転校するまでの1カ月という期間で素敵な恋物語を作るSLG。

卒業II
(SS)Ⓒ HEADROOM/TENKY Ⓒ 1995 RIVERHILL SOFT INC.



主人公は教師。クラスの問題児5人を無事卒業させる育成SLG。

同級生2
(PS)Ⓒエルフ 1995Ⓒバンプレ企画 1997ⒸBANPRESTO 1997



高校3年の冬休みに様々な女の子と出会い、恋愛するADV。

リフレインラブ ～あなたに逢いたい～
(SS)Ⓒ1997 Reverhillsoft Inc.



友人とキャンパスライフを楽しみクリスマスに告白する恋愛ゲーム。

BOYS BE…
(PS)Ⓒ1997 タマプロダクション／シュワッチプロダクション／講談社



続々登場する魅力的な女の子から恋人を作る恋愛ゲーム。

誕生S
(SS)Ⓒ1996 NEC Interchannei. LICENCED BY HEAD ROOM



落ちこぼれのグループをマネージャーとなって育てる育成SLG。

ときめきメモリアル
(PS)Ⓒ1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.



卒業式に告白されるように自分を磨いて恋愛を楽しむSLG。

可愛いあの子はモンスター

◆同級生2 VS 卒業II





同級生2からはワーム、卒業IIからはバロンが誕生。バロンは関西人の犬塚の性格が表に露出したのか「かみつき」と「ひっかき」を連発。だがワームはその攻撃をかわし続け、お兄ちゃんへの一途な想いは負けないとばかりにダメージの大きい「くしざし」を的確に当てていく。結果はワームの圧勝。さすがに生まれたての怪獣では教師の熱意も通用しなかったか。

◆トゥルー・ラブストーリーVS ルームメイト





トゥルー・ラブからはワーム、ルームメイトからはプチサウラ。ワームが俺には1カ月しか期間がないんだ、という迫力で攻めるがダメージはイマイチ。プチサウラは既に同居しているという余裕からか「かみつき」で確実にダメージを与えて余裕勝ち。ワームは恋人ができずに転校してしまった…。

◆ときめきメモリアル VS 誕生S





ときメモからはガンバ、誕生Sからはイメージ的にピッタリのピンク色をしたロンパーウォール。ロンパーはステージライトを思わせる「ビーム」をヒットさせるが、ガンバは女の子達のイメージから程遠い「ツバはき」の連続攻撃であっさりと勝利をものに。ギャルゲーの火付け役の意地か？ 誕生Sはアイドルにはなれなかった…。

◆BOYS BE… VS リフレインラブ





BOYSからは標準的な能力を持つディノ、リフレインラブ（DISK1を使用）からはハムライガーが誕生。ハムライガーは「ワンツー」を主体として攻撃するが、ディノは華麗にかわす。ディノは逆に「パンチ」を連続でヒットさせる。たとえるならハート・インプレッションでいきなり突っ走らず、女の子の感情を考えて細かくアタックする感じか。結果はダメージを与え続けたディノの勝利！

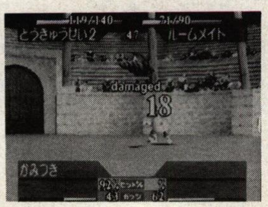
準決勝・決勝

準決勝第1試合、同級生2＝ワームとルームメイト＝プチサウラの闘いは好勝負だったが、ダメージ大の「かみつき」を当て続けたワームがタイムアップ寸前で勝利。第2試合は、ときメモ＝ガンバとBOYS＝ディノの闘い。1回戦を楽勝で勝ち上がった二組だけに好勝負が期待されたが、ワームは先制の「ツバはき」と「しっぽアタック」のみで、ディノの「パンチ」連続攻撃の前にあっさりと敗退。ときメモの威光はどこにいったのか？ ドラマシリーズや続編でがんばってもらいたいところ。

そして決勝は同級生2とBOYS BE…の闘いとなった。前2回の闘いを見る限り、BOYS＝ディノの圧勝と思われたが意外に好勝負を展開。ディノは「パンチ」連続攻撃を狙うがまれにしかヒットしない。同級生2＝ワームは「かみつき」を確実にヒットさせる。結果、ストレートで同級生2の勝利。勝因は新キャラ、新グラフィック、そして付属フィギュアなのか？ ディノの敗因は主人公の優柔不断さと、すぐ結末が分かるマンガの展開だろう。といったところで優勝者は同級生2に決定。寂しい男はゲームショップで購入だ。限定版も余っているし…。

Winner 同級生2





ⒸTECMO,LTD.1997

モンスターファームとは?

音楽CDやCDロムからデータを読み取り、怪獣を誕生させて育成やメモリーカードを介して対戦が楽しめるゲーム。怪物の総数は200種以上で特定のCDのみ誕生する怪物もいる。（PS／テクモ）

ATTENTION

ゲームクラッシュ バックナンバーのお知らせ

お問い合わせ／ビー・エヌ・エヌ
03-3238-1622
エクシード・プレス
03-3238-7435



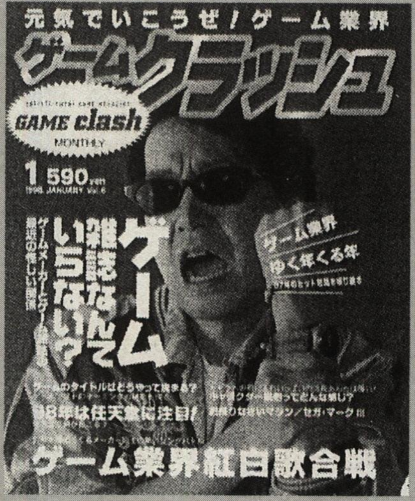
●10月号／Vol.3
特集　美人ゲームライター&ゲーマーOLが語るその気にさせるHゲーム
B級セガファンが選ぶ究極のセガエイジス



● 9月号／Vol.2
特集　競馬予想ソフトは本当に当たるのか?
素晴らしきオープニングデモBEST20
世の中何でも格闘ゲームだ!



●創刊号／Vol.1
特集　ファミコンは人類の遺産である
売れっ子ホストが男女交際ゲームを斬る!!



●1月号／Vol.1
特集　ゲーム雑誌なんていらない?
ゲーム業界紅白歌合戦
ゲーム業界いく年くる年
98年は任天堂に注目



●12月号／Vol.5
特集　移植ゲームはなぜ「本物」と違うのか
攻略本は大丈夫?
ゲームの直訳はどんな感じ?
ゲームキャラ非運王決定戦!



●11月号／Vol.4
特集　SCE&セガ合コン座談会
吉本若手芸人ゲーム1000本勝負
ゲームレビューで言いたいこと言えないこと

● 2月号／Vol.2　特集　ゲームの広告は大丈夫?　ゲーム業界ほんとにホント?　ゲームパッケージBEST20

ハードでシビアなゲーム業界で働く人達の赤裸々な日誌



ゲーム業界人 スケジュール帳

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント
制作本部　海外ソフトウェア部
プロモーション部　湧永裕子さんの場合

1997年12月

1 月曜日は会議づくし。部会に始まって、リリース予定のある各タイトルごとに制作担当とミーティング。さらに自社ホームページ「GARAGE」の会議にも出席、ゲームの情報を提供したりする。	**2** 2月26日発売のイチ押しタイトル「ナイトメア・クリーチャーズ」のプロモーションに。ホラー映画さながらのスプラッター的恐怖感とプレイの爽快感がイイと各編集部の評価も上々でうれしいかぎり。	**3** 行ってまいりました、ホンダ技研さんが、C・A・R・T(要するにインディカーレースですね)を日本全国に広めるべく、芝浦に開設された噂のモータースポーツバーに。	**4** 営業部向けに新作タイトルの説明をする日。「ナイトメア・クリーチャーズ」のプロモーションビデオ、資料を用意する。	**5** 4月上旬の発売タイトル「C・A・R・T WORLD SERIES」のプロモーションをかねて先輩とまたもや芝浦のモータースポーツバーに。本物のインディカーにべたべた触って上機嫌。	**6** 休日	**7** 休日
8 「ナイトメア・クリーチャーズ」をディーラーの方々にプレゼンテーションするミーティングに出席。反応も上々で、試遊台にたくさんの方々が並んでくださってうれしいかぎり。説明係として奔走する。	**9** 「ナイトメア・クリーチャーズ」と「C・A・R・T WORLD SERIES」のプレゼンに某編集部さんへ。画面素材作りや資料の作成でてんてこまい。	**10** プロモーション部隊は夜が遅い。夜も深まると、海外ソフトウェア部と隣のプロモーション企画部からは「ワオーン」てな感じで奇声が聞こえだす。ワイルドでアニマルなところです。	**11** 夜、「FORMULA 1 97」の発売が決定する。プロモーションチーム、フル回転で、大至急、各媒体さんに電話でお知らせする。皆様、大変お待たせしました。	**12** 昨夜に引き続き、「FORMULA1 97」関係の仕事に追われる。画面素材や資料の発送多数。アレジとゴクミのCMも年末からの放映が決定とのこと。	**13** 休日	**14** 休日
15 某出版社さんの大忘年会に。仮装パーティーとのことで、SCEからは「みんなのゴルフ」のゴルフボールの着ぐるみを着たI、キャディー姿のS(オトコ)、ガンコンをかぶったKてなラインナップでした。	**16** 「C・A・R・T WORLD SERIES」のプレゼンに某編集部へ。オーバル(楕円型)コースでの競り合いやクラッシュが快感なので対戦してついつい遊んでしまう。対戦モードは海外ソフトウェア部内でもハマっている。	**17** 今日も某編集部さんへ。「C・A・R・T WORLD SERIES」は3月28日の栃木県茂木町で日本初C・A・R・T本戦があるため、日本テレビで年末の露出も。インディカーレースが、98年以降、日本で大流行するはずなのだ。	**18** 「ナイトメア・クリィーチャーズ」のテレビ番組放映用のビデオ素材を編集。	**19** 海外ソフトウェア部の忘年会。英語と日本語が飛び交う不思議な世界。	**20** 休日。今日から25日まで、お台場フジテレビで「FORMULA1 97」のイベント。	**21** 休日
22 夕方から「FORMULA 1 97」のイベントに。極寒の中、アツアツのカップルのみなさんに、ゲームのインストラクターをする。タイムアタック大会で盛り上がる。	**23** 休日。だが、「FORMULA1 97」のイベントに。	**24** クリスマスイヴ、それでも「FORMULA 1 97」のイベントに。後片づけが終わって夜10時半頃、広告代理店とイベント会社のスタッフのみなさんとシャンパンをあけてささやかなパーティー。	**25** 本社ビルでクリスマスパーティー。ビンゴ大会では、ソニー製MDやリンガフォンが当たったりしたそうだ。仕事があるため最後まで参加できなくて残念。	**26** 午後3時までに仕事を終わらせて、納会。制作本部一同が集まり乾杯。酔った勢いでゲーム対戦に突入する人達も。	**27** 休日。9連休なのだが、プライベートでは、食っちゃ寝生活&ひまさえあればゲームしてるといった日々が続いていく。	**28** 休日
29 休日	**30** 休日。そろそろ太りだす。	**31** 休日。恒例の年越しパーティーに。夜の9時から明け方の4時まで酒を飲む。98年もがんばるぞ！				

海外ソフトウェア部って何をするところなのかって言いますと、つまり「洋ゲー」セクションなんですね。アメリカ、ヨーロッパものののソフトを日本向けにカスタマイズして販売しています。「F1」や「TOTAL NBA」といった定番のスポーツゲーのみならず、「ナイトメア・クリーチャーズ」などのアクション・ゲーまで幅広く手掛けています。

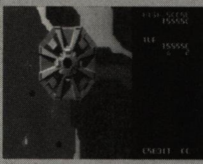
洋ゲーって、とっつきにくいと思われがちですが、最近では日本のユーザーさん向けに、かなり遊びやすくなるよう、設定を調整してますし、セーブもしやすく改良しているんですよ。これからも、いろんな国の開発会社から面白いゲームを仕入れてきますので、みなさん楽しみにしていて下さいね。98年は洋ゲーがパワフルですよ。

今回は「ナムコミュージアム VOL.2」で、懐かしの名作をプレイしてみる

何でもやりまショー

Vol.6「悲哀・腕のさびついたゼビウス名人たち」

アァ、なにもかも輝いていたあの日々。

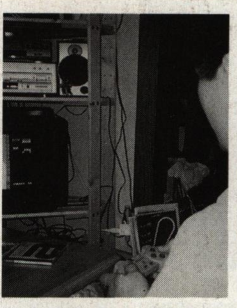


当時としてはすべてが新しかった、歴史に残る名作である

前回の「セクパロ」に引き続き、今回の題材もシューティングである。ただしプレイするのは、15年ほど昔に大ヒットした、シューティングの金字塔「ゼビウス」だ。このゲームはナムコの懐かしい名作が詰め合わせになった「ナムコミュージアム」(PS)のVOL.2に収録されており、当時の仕様そのままを、PS上で再現できる。

15年前当時「ゼビウス」に夢中になった少年少女も、いまでは30歳前後の社会人。歳月がどれだけゲーマーの腕を鈍らせるか、この「ゼビウス」で検証してみた。

にっくき空中大要塞

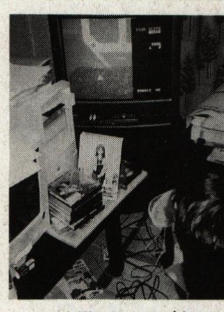


赤木修介さん（仮名）
29歳／国家公務員

「自機の動きって、こんなに遅かったっけ？」などと驚く赤木氏。

「200万点は出せた」と語る赤木氏。「よく他校の中学生をカツアゲして、日々のゲーム代を稼いだものですよ」。そんな彼も、いまでは立派な公僕だ。しかしその眼前に、巨大要塞アンドアジェネシスが立ちふさがる。圧倒的な砲火の前に、自機のストックはあえなく全滅。スコアはわずか3万4220点。

まったく近頃の若い者は……



千ヶ崎駿助さん(仮名)
32歳／会社員

にぶい動きのソルバルウで、たくみに敵の攻撃をかわす。

「当時、100万点くらいは出していた」と語る千ヶ崎氏。「最近のシューティングはたるんどる。自動ロックだのレーザーだの波動拳だの……」。目先の派手さにとらわれおって」などと年寄りくさいことをつぶやきつつ、手堅く敵を墜としていく。要塞を倒し、海を渡り、出したスコアは15万8680点。なかなかの健闘だ。

3WAYショットだ、ソルバルウ



取石隆之さん（仮名）
26歳／漫画家

言っておくが、「ゼビウス」にパワーアップ・アイテムは出てこない。

「たしか500万点くらいは出せましたよ」と言いつつ、パッドを握る取石氏。淡々と敵機を撃破して、順調に面を進めていく。これはなかなか期待できるか？　と思った刹那、「あれ？　パワーアップってどの敵が持ってたっけ」などとほざく始末。結局大要塞を突破した直後に全滅し、スコアは5万2800点。

ますます盛んな主婦シューター



千ヶ崎綾香さん(仮名)
31歳／主婦

「さすがに年を感じる」とか言いつつ、一番腕は確かだった。

「何点出せたか覚えてないけど、ソル（隠れキャラ）の場所はみんな覚えてたよ」と語る千ヶ崎夫人。彼女は現役ゲーマーで、今でも「蒼穹紅蓮隊」などをバリバリとプレイしている。さすがにソルの記憶は曖昧だったものの、腕は確かだ。3つ目の大要塞を撃破して、スコアはトップの22万6220点。

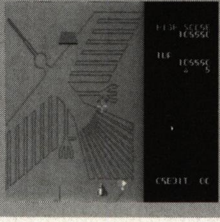
やっぱり「ゼビウス」は面白い！

さて、「ゼビウス」なら昔はさんざんプレイした、という4人を集めてみたが、結果は上記のとおりだった。やはりというか、残念ながらというか、一同の腕前は例外なく腐り切っていたようだ。なにしろ4人中3人までもが、昔のスコアの10分の1にも満たない成績だったのである。いやはや、月日の流れというのは残酷である。

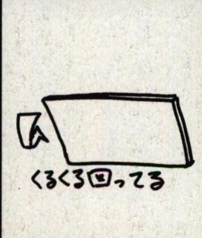
感想を求めると、4人はそろって「ゼビウス」って、こんなに難しかったっけ？　と首をひねっていた。そう思うのもうなずける。なにしろ、自機の武器は対空用のザッパー、対地用のブラスターの2種類のみ。ボムやらパワーアップやらのアイテムはなく、バリアやオプションの装備もない……非常にシンプルなシステムなので、難易度も低かったような錯覚に陥っていたらしい。そのあとに登場した様々なシューティングゲームと比べると、どうにも地味で無味乾燥に思えてしまう。

ところがどっこい、「ゼビウス」の世界は奥が深い。あれだけ単純なのに、やればやるほどハマってくる。「ザッパーやブラスターで敵を潰した時の感覚は、いまなお耳に心地良い」とは一同の総意だ。やはりゲームの面白さというのは、マシンのスペックとは別の次元に存在するのだろう。このことを忘れてしまうと、遠からぬ将来にゲームの進化は頭打ちになって、恐竜みたいに図体ばかりデカくなるのではないかなぁ……などとエラそうなことを考えたりして今回はおしまい。

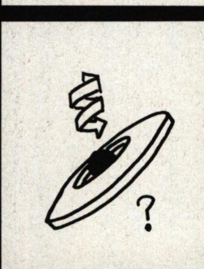
現在知られているすべてのシューティングの原形といっても過言ではない名作。



質問 「バキュラ」って覚えてる？



赤木さん(仮名)
正解。いくら撃っても壊れない、空を浮遊する金属板だ。256発で壊れるという噂も。

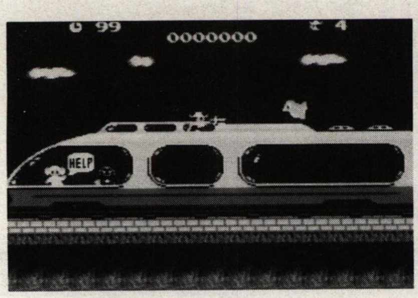


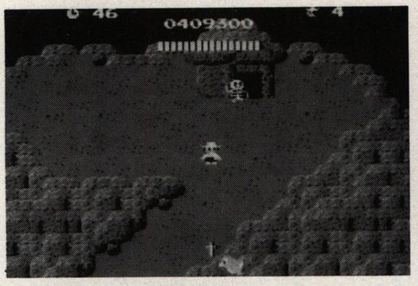
取石さん(仮名)
不正解。これはX軸が合うと旋回をはじめる敵機「トーロイド」である。

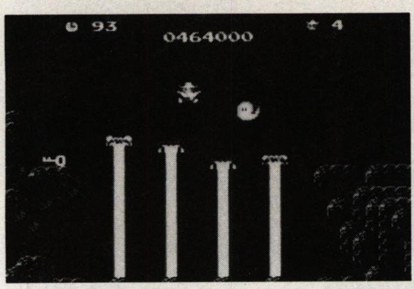
Not Retro But Fresh **#2 チャレンジャー(FC)** ハドソン/1985年

ゲークラ迷作劇場

昔のゲームには「懐かしい」という一言では済まされない何かがある。今の時代だからこそ、あのゲームを再評価してみたい。









MEMORY

最近はめっきり見かけなくなったが、ほんの数年前までは、秋葉原電気街のあちこちで中古ファミコンソフト（す～ぱ～ではない）のワゴンセールが行われていた。箱なし説明書なしの裸ソフトの山の中から自分にとってのお宝を探し出すのは、なかなか楽しいイベントだった。筆者は〝ジャケ買い〟ならぬ〝曲買い〟にもっぱら精を出していた。「チャレンジャー」も、そういった経緯で入手したソフトの一つ。ゲームタイトルにマッチした、勇ましいフィールドBGMが忘れ難かったのだ。

この作品は当時、まあまあヒットした。「100画面に及ぶ広大なゲームフィールド」とか「裏ワザ、隠れキャラクターが満載」といった宣伝文句は個人的には「ケッ」とか思っていたが、ファミマガだのコロコロコミックだのを毎月講読しているようなユーザー層（ガキ）の琴線にはバッチリ触れたようである。実際、筆者は当時、そういう友人からソフトを借りてプレイした（われながらゲス野郎だ）。冒頭の列車のシーンは「前フリにしちゃあ長いな」くらいにしか思わなかったが、メインともいえる、上下左右方向に任意スクロールするフィールド・シーンは、なぜだかときめいたものである。今改めてプレイしてみると、何にそんなときめいていたのかが、少し分かったような気がする。

「チャレンジャー」のフィールドは地続き感覚がシックリくるというか、場面場面が実にウソっぽくない。ここでいうウソとは、現実社会と比較したうえでの反リアリズムのことではない。いかにも「この場面のためだけに用意しました！」というあざといまでの演出やサービス精神のことである。それ自体はエンターテインメントの方向性としては正しい。現に当時の任天堂は、それを突き詰める形で数多くのヒット作品を生み出していた。純粋培養化されたゲーム世界では、目に見えるすべてのものがプレイヤーに好意的に存在する。たとえそれが〝イジワルなワナ〟だとしても、だ。

一方、「チャレンジャー」のフィールドは、あらゆるものが「ただ、そこにあるもの」として存在している。例えばワナ。普通の発想でいけば、そこをどうやって突破するかがゲームの見せ場であり、先に進むためには欠かせない〝場面〟となるわけだが、「チャレンジャー」では、一度ひっかかったワナの場所には二度と近寄らなければいいのである。結果的に最終ボスのいる建物までのルートが平坦な一本道だとしても、それが〝プレイヤーのために特別に用意されたルート〟という感じはあまりせず、むしろ〝プレイヤーが経験的に学んだ最良の道〟という趣のほうが強かった。当時14歳だった筆者は、「自分の存在がそれほど重要ではない世界で、どのように生きていけばいいのか？」なんて重苦しいことを、このゲームで知らず知らずのうちに学んでいたようである。何気ないノスタルジーから、今の自分のスタンスのルーツを発見するとは思ってもいなかった。

POINT

1985年、任天堂の「スーパーマリオブラザーズ」に前後して発売された「チャレンジャー」。当時は〝リアルタイム・アクション・アドベンチャー〟などと名うっていたが（まあ現在でもこのソフトを起動すれば、いの一番にそう表示されるのだが……）、これは多分に、前年にパソコンでヒットしたリアルタイム・アクションRPG「ハイドライド」（T&Eソフト）の影響があると思われる。どっかをいろいろと冒険していく内容で、主人公キャラクターにレベルや経験値があればRPG、なければアドベンチャー、程度でしかジャンル分けがなされていなかったのだ。あ、ひょっとして今でもそうかも。

基本ゲームシステム的には、これといって新しい要素はなかった「チャレンジャー」。冒頭の列車移動場面などのサイドビュー・シーンは、アーケード版がヒットし、ファミコン初期の牽引ソフトにもなった初代「ドンキーコング」の正統的アレンジだし、メインのトップビュー・シーン（フィールド移動画面）は、「ドンキーコング」よりも歴史のある飛び道具使用型（シューティング）アクションの素直な焼き直しである。豊富な裏ワザや隠れキャラ導入にしても、「ゼビウス」や「ドルアーガの塔」（両作品ともナムコ）などの前例を安易かつ下品に模倣した、と非難されても当時の、制作者は反論できまい。

そんな、過去のゲームの寄せ集めで成り立っている「チャレンジャー」で唯一画期的だったのが、フィールドが〝脚本（シナリオ）から独立しても存在できる空間〟として構成されていた点である。この少ない残り行数では詳しく説明できないが、つまりこういうことである。従来のゲームのフィールドが〝遊園地的〟であるのに対して（単純に壁絵的なものは論外）、「チャレンジャー」のそれはなんとも公園的。子供の頃に鬼ごっこや隠れんぼをした、あの場所と同じ感覚を味わえるのだ。

ハドソンのファミコンゲーム

ファミコン参入初期は「ナッツ&ミルク」や「バイナリーランド」、そしてブローダーバンド社の「ロードランナー」移植版などをリリース。やがて「スターフォース」から始まるシューティング・シリーズ、大ヒットボードゲーム「桃太郎電鉄」シリーズ、「ボンバーマン」シリーズなど、現行ハードにつながる定番路線を築き上げていった。

文／戸塚義一

青春Play Back

あの日あのときあのゲーム

Vol.7

毎月、過去のその月に発売されたゲームの思い出を綴っていく青春Play Back。いよいよ長野オリンピック開幕ですが、皆さんの周りは盛り上がってますか？　冬季種目を5つ以上言えますか？

櫛田 理子

なんとこの日本で！　オリンピックがあるというのに、なんか周りが冷めてるから、ひとりで盛り上がっちゃうもんね～、の2月だ。しかも冬季五輪だよ。夏バージョンより面白さが分かりやすいんだよ！(?)どうしてかというと……日曜深夜って、モータースポーツ、プロレス、なんかの学生大会や予選など、マイナーなスポーツ中継の宝庫なのね。で、私は深夜のレース番組を見終わると、そのさらにあとに入るスポーツ番組を「こんなのやるんならあのレース流してよ」などと言いつつ終わりまでしっかり見たりする。高校生の駅伝とか女子サッカーとか、とても新鮮なんだよ。なかでも衝撃を受けたのが、「学生陸上競技記録会」とかいう番組。ひとつのグラウンドを何カ所かに区切って、それぞれのエリアで棒高跳びとか三段跳びとか、いろんな競技をやっているという。なにより、アナウンサーの第一声がすごかった。「全国の陸上ファンのみなさまこんにちは！」。陸上ファン!?　マラソンファンなら、沿道で旗ふったりするかな？　でも、陸上ファンって？　「この間のハンマー投げ、○×高校レベル高かったよね」「あー、見た見た」とか？　ダメだ、ファン像が浮かび上がってこないぞ！

ということで(?)、夏の競技は陸上を筆頭に、応援のしどころというか、その選手や記録がいかにスゴイかのポイントが分からないヤツが多いと思うぞ。だって、いきなりハンマー投げの世界新記録の数字を見せられ「スゲー」ってスグ納得できる？　その点、冬季の競技って、みんなスゴさが分かりやすいじゃん。

と説得しても、私の周囲の反応は鈍い。ニュースではチケットが余っているというし、全国的に鈍いのかと思ったさ。そしたら、東京が大雪だった成人の日にチケットの最終販売があったんだけどね、人気ないし大雪だしで買う人もいなかろうとチケットぴあのあるデパートに出かけたら、売り場には誰もいないのにチケットぴあだけ人口密度が高くて、なんと5時間待ちだよ、5時間待ち！　こんなんドラクエⅣ以来だよ！　しかも、欲しかった席が売りきれて、3倍の値段の席しかないって言うし。5時間並んだあとに「高いのであきらめます」なんて言えるかっつーの。

なんだ人気あるんじゃんと、後日、聖火リレーが近所を通るというので、改めて周囲を誘ってみたが、やっぱりふられた。なんだかなー。温度差があるっつーか。ひとり寂しく旗を振って「がんばれー」とか言ってきたわよ。ショボン。でも、あの日のことは、私、絶対忘れないって思う！　聖火の赤い炎、ランナーの屈託のない笑顔、中継地点で応援する人たち……さわやかすぎる、さわやかすぎるんだよー！

〝盛り上がらない〟話で今回もここまでひっぱってしまったが、そう、2月はゲーム業界の盛り上がりも少ない様子。1988年登場の「ドラゴンクエストⅢ」(エニックス／ファミコン)をはじめ大作はいくつか出ているけど、発売タイトルの総数はそんなにないみたいだ。ほかに「ドラゴンクエストⅣ」(エニックス／ファミコン)が1990年に、「ゼルダの伝説」(任天堂／ファミコンディスクシステム)が1986年に出ているけど、どっちもすでにシリーズ作品を紹介した気がするし。とりあえずドラクエⅣについての最新の思い出を語っておくと、爆笑問題の太田光さんと何作目が一番好きかという話をしたときに、ⅣかⅡかで言い争いになったんだよねー。太田さんはこのⅣが一番好きなんだってさ。奥さんと一緒に泣いたらしいよ。

シリーズものと言えば、1987年の2月には、超有名シリーズの記念すべき第1作目がリリースされている。その名も「飛龍の拳」(日本ゲームことカルチャーブレーン／ファミコン)！　アーケードのほうが先だったかもしれないけど、とりあえずファミコンでの1作目には違いない。このシリーズ、いまでこそなんだかワケの分からないことになっちゃったけど、3作目くらいまでは、ゲームジャーナリスト生命をかけてマジ面白かったんだよ。格闘家が主人公のアクションゲームで、横スクロールアクションの道中モードと、リング上で1対1の対決をする大会モードから構成されていてね。道中で修行しながらさらに大きな大会を目指すという図式に引っ張られて、夢中になって遊べた。相手の攻撃を防御しながら、飛龍の拳や旋風脚などの技を決めていく緊張感もなかなかのものだった。

ほかにファミコンでの2月発売作品としては、1986年の「グーニーズ」(コナミ)がある。これは大作ではなかったかもしれないが、思い出深い。全体的に地下室や海賊船のなかなど、暗いステージが多いアクションゲームなのだが、それだけに美しい色使いのエンディングは今でも目に焼きついている。聖火の炎かグーニーズのエンディングかってくらいだ(?)。そのエンディング見たさに何度も何度もプレイして、グーニーズの世界を完全にモノにしてしまったほど。というのは、その後イギリスに行ったとき、テレビでなにかの映画をやっていたのね。当時は英語のリスニング力なんかなかったし、それまでグーニーズの映画なんて予告編すら見たことなかったんだけど、私にはひとめでそれがグーニーズだと分かった！　ゲームをやっていたからという以外に、理由は考えられん。今どきのソフトならまだしも、当時の表現力でということを考えると、感動的(?)だ！　そうそう、隠れキャラや隠れアイテムが多い作品で、私にとってははじめて攻略本にお世話になったゲームだったな。当時のゲームだから、ミスすると最初からやりなおしで、けっこうキツかったんだけど、隠れアイテムを取るとほとんど無敵状態になれて、愉快にプレイできたんだよね。BGMも軽快で楽しかったなあ。

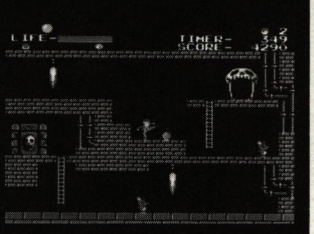
うっ、ファミコンの話だけしかしてないぞ。アーケードでは、ナムコが「ウイニングラン」('89年)や「ドライバーズアイ」('91年)などのカッコいいレーシングゲームをリリースしている一方で、「ワンダーモモ」('87年)や「フェリオス」('89年)などのワリとマニアックなギャルゲーを出しているのが2月だ。いずれも一部では盛り上がりを見せた作品で、このオチでまとまったことに私はホッとしている。

勝手に選んだゲーム ベスト5 (2月登場編)



1. ニューラリーX(AC)
2. グーニーズ(FC)
3. ドラゴンクエストⅢ(FC)
4. ゼルダの伝説(FC)
5. ワンダーモモ(AC)

グーニーズ



主人公のマイキーを操作して6人の仲間を助けることが目的のステージクリア型アクションゲーム。軽快なアクションとノリのいいBGMが印象的。隠れキャラクターブームの先駆け的作品でもある（1986年／コナミ）。

キャラクターの運命占います



信じられないかもしれないが、オモシロイもの、よくできたものほど当たる名前の秘密!



山田知広

第５回　神宮寺さくらは野心家？

さて、今回は次回作も待ち遠しい「サクラ大戦」です。時は文明開化から50年、帝都東京は日本古来の文化の下地に西洋文化を取り入れてモダンな文明都市が築き上げられていった一方で、怪物や呪術が実在する幻想都市となった。それら異形のものから帝都を守るために結成されたのが帝国華劇団「花組、略称「帝撃」で、メンバーは昼は大帝国劇場のスターの顔を持つ若き少女達。プレイヤーは彼女達を指揮する若き青年将校・大神一郎となり「帝撃」に転属し、時には恋愛をしながら彼女達と共に悪の組織と戦っていくというアドベンチャーシミュレーションゲームです。人気声優を起用し、舞台となる大正時代やキャラクターまで細かい設定はまさに絶品／　でミュージカルの舞台にまでなったほどの人気。そのヒロイン真宮寺さくらさんの運勢を鑑定してみましょう。

さくらの霊力は本物だ

さくらさんの基本設定は『帝国華撃団の新入隊員ということで、戦闘能力にしても舞台の腕にしても発展途上の様子だが、時折内に秘めたる優れた素質をちらりと覗かせる。また、どんな状況でもくじけたりめげたりしない一本芯の通った性格。喜怒哀楽の表現が大きく、時として感情的になりやすい。しかもいじっぱり。北辰一刀流免許皆伝の腕前を持つ』とあります。姓名判断はその鑑定結果はこの基本設定をさらに裏づける結果といってよいでしょう。彼女の総画数は33画は野心達成運という吉画であり『質実剛健な人柄と優れた実力を持ち、満を持して大志大業を成し遂げる運勢です。反骨精神と向上心が強く、人知れず努力と忍耐を積み重ねて、野心を達成します。生家の家柄によっては、若年の頃より頭角を表しますが、本来は自力での発展が吉を呼ぶ大器晩成型です。33画は、頭領数ですが、家庭運の薄い暗示があり、特に女性がこの画数を持つと恋愛や結婚から縁遠くなります。直感が鋭く、霊感をもつ人が多いようです』となります。「どんな状況でもくじけたりめげたりしない」という性格は野心達成運にピッタリと当てはまるといってよいでしょう。家柄もよく、なんと女性なのに、そして17歳という若さで北辰一刀流の免許皆伝をもちながらそれを生業にせず、帝都にて舞台に生きようとするその姿勢は「自力で運勢が開ける」という彼女の運勢から考えると正解なのかもしれません。

基本設定との一致はさることながら特筆すべきは「霊感をもつ人が多い」とでることです。このゲームは戦闘モードにはいると『霊子甲冑』という霊能力のある人しか搭乗できない秘密兵器に乗って戦うのです。帝国華撃団のメンバーは霊力の強いものが選ばれたという設定なのですが、その中でもさくらさんは新人なのにメキメキと頭角を表すというのはやはりその霊力の強さにあるのではないでしょうか。

彼女は舞台で成功できるか？

彼女は設定では喜怒哀楽が激しいと有りますが、これも彼女の性格運から説明することができます。彼女の性格運は９画で『直感力と洞察力に優れ、頭の回転が速い人です。計算高く、優れた知性の持ち主ですが、気分屋で移り気なところがあり、やや忍耐力や持続力が足りません。中には短気でヒステリーな人もおり、衝動的な言動によって、トラブルを招くこともあるでしょう。陽気に振る舞っていても、内面的には孤独を感じやすく、放浪癖や排他的な性格をもつ傾向にあります。９画は、事故や事件犯罪を暗示する数のため、注意が必要』とでるのです。好きな舞台の為には努力家ですが、人間関係から考えるとさくらさんは決して忍耐強いとはいえません。プレイヤーの対応によってはすぐにへそ曲げたりしますし、仲間から田舎者扱い受ければカチンとし、すぐに報復にでて一悶着あるのもこの性格運の成せる業。また、時折、プレイヤーと二人っきりの時にまるで詩人の様なセリフをいうことがありますが、それは彼女の直感力や洞察力の鋭さゆえなのかもしれません。感受性豊かでちょっとヒステリックな彼女の性格は、まさに女優向きなのかもしれないですね。

大神との恋の行方は？

まあ、こういうゲームってみんなそうなんですけれど、プレイヤーはいろんな女の子からモテモテ状態です。さくらさんもプイヤーである大神少尉が転属されるやいなや興味を抱いてやってきます。総指令官との話を立ち聞きしたり、夜周りを一緒にやりにきたり、ケンカをしてても大神の前ではイイ子であろうとしたりと、けっこう自分からアプローチしてこようとする側面があります。

実は彼女の恋愛運は７画で『一目惚れも珍しくなく、急ピッチで恋愛が発展していくタイプです。恋に恋したり、恋愛をゲームのように楽しむ傾向があり、本気のつもりが、遊びの恋で終わってしまうことも多いようです。プライドが高く、他人が憧れるような結婚を夢見てますが、概して男運は悪く、結婚までに何度か恋のトラブルを重ねます。周囲が反対するような危険な恋に走りがち』と出るのです。

大神にはどうも一目惚れと考えていいようですね。やっぱり、彼との結婚も夢見てることと思いますが、全般運もそうでしたがどうも彼との結婚は縁が薄そうですね。

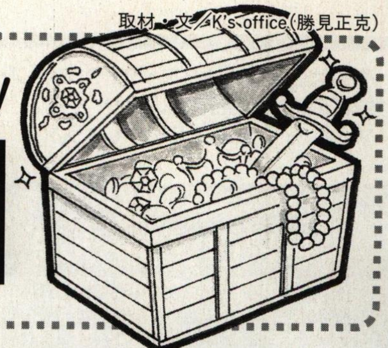
次回作で大神がどうなるか注目したいところです。しかし、男運が悪いってことは、もしかして大神もろくでもネ一男ってことなんですかね？

※この姓名判断は、実際のゲームの設定と異なります。また、姓名判断は株式会社ロディックの「桃源紀行for Macintosh」を使用しています。

取材・文／K's office（勝見正克）

ゲーム業界 お宝鑑定団 第5回

読者のお宝をズバリ評価します！



レアアイテムが次々登場！

かわいいグッズでも私情は無用の鑑定士

今回はかわいいグッズがかなり揃った。ムームー星人やフィンフィン、ピカチュウ、どれも非売品でなかなか手には入らないものばかり。

だが、鑑定士に私情は無用。非常にシビアに鑑定を行っていた。さて、鑑定結果は高かったのか、安かったのか？

なお、鑑定価格は下取り金額ではなく、市場平均価格を採用しているので、お間違えのないように。

プレミアムテレカ5枚

静岡県榛原郡／中村友之さん（28）





苦労して集めたモノです

①～③はコミックマーケットで売っていたテレカです。④は週刊少年ジャンプの全員プレゼントに応募してもらいました。⑤はテレカ屋で購入したCLAMP『X』の抽選プレゼント用テレカです。

本人評価額

①うたたねひろゆきテレカ	➡	2万円
②うたたねひろゆきテレカ	➡	5000円
③うたたねひろゆきテレカ	➡	5000円
④スラムダンクテレカ	➡	2000円
⑤『X』(CLAMP)テレカ	➡	5万円

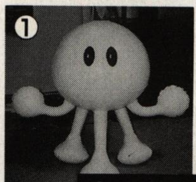
鑑定結果は…

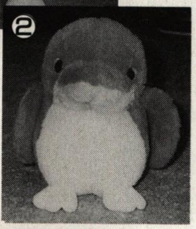
①	1万円
②	1万円
③	1万円
④	1500円
⑤	3万5000円

①～③はコミケで売られていたのでマニアは持っています。④は全員プレゼントなので安価。⑤は人気があるCLAMPモノで高価です。（長尾氏）

ムームー星人&フィンフィン

神奈川県横浜市／縦井貴子さん（28）





かわいい人形2点

①は「ジャンピングフラッシュ！」（PS）で一躍有名になったムームー星人の販売促進用のビニール人形です。クレーンゲームの景品ではありません。②は96年に発売されたパソコン用ソフト「TEO」の販売促進用のぬいぐるみです。

本人評価額

①ムームー星人	➡	2000円
②フィンフィン	➡	2000円

鑑定結果は…

①3000円　②1000円

①はある程度知名度があるので3000円です。これがクレーンゲームの景品だと1000円に落ちます。②はとてもかわいいんですけど、知名度が低いのでこの程度です。これは親子セットなので親がないのも低価格の原因です。（平氏）

特別鑑定

依頼者　マンガ家／私屋カヲル氏

ピカチュウ写ルンでちゅう



忘年会で配った非売品

別冊少女コミックでギャグマンガを描いている私屋カヲル氏から鑑定依頼が来た。モノは小学館のマンガ家を呼んで開いた忘年会で引き出物として配られた使い捨てカメラで、非売品だそうだです。

本人評価額

ピカチュウ写ルンでちゅう ➡ 1500円

鑑定結果は…

1万円

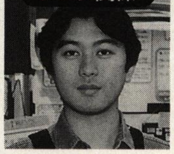
これは非常にかわいくて人気が出そうですね。生産台数も1000個程度ということなので希少価値も十分です。ただ、ポケモン関連はマニアがいないので、安価になります。もし、これが『エヴァンゲリオン』だったら3万円はするでしょう。（平氏）

みんなのお宝を見せてくれ！

まだまだお宝は君の家に眠っている。そこで、読者からのお宝を大々的に募集。お宝は、ゲーム、アニメに関する物なら何でもOKだ。鑑定してみたいグッズを持っている方は、以下の住所にグッズの写真と、どのようにして手に入れたか、自己鑑定額、住所、氏名（ペンネーム希望の方はペンネームも）、年齢、電話番号を書いた紙を同封して送って欲しい。1回の応募で、テレカは5枚まで、それ以外のモノは3点までにして欲しい。なお、写真の返却はできません。また、紛失の恐れがあるので、現物を送るのはやめて下さい。5万円を超えるアイテムは、ゲームクラッシュ特製のテレカ（非売品）をプレゼントします。

〒102
東京都千代田区九段南2－7－6
相互九段南ビル
㈱エクシード・プレス
ゲームクラッシュ編集部
お宝鑑定団係宛

鑑定士紹介



アニメ関係
アニメワールドスター店長
平　喜裕氏



テレカなら
日本カード友の会代表
長尾美千生氏



ゲーム関係
メッセサンオー
稲越一之氏

★秋葉原・メッセサンオー：千代田区外神田3-14-8、TEL.03-3255-3452。★日本カード友の会代表の長尾氏が店長のテレカショップ〝トレジャー〟では、テレカの通信販売用カタログ「カードエキスプレス」を発行しています。これが欲しい方は、切手800円分または、50度数テレカ2枚を封筒にいれ、〒164 中野区中野5-52-15ブロードウェイ2Fカードショップトレジャー G係迄。問い合わせはTEL.03-3352-7748。
★アニメワールドスター：中野区中野5-52-15ブロードウェイ3F。営業時間朝11:30～夜8:30、水曜定休。TEL.03-3386-0231。

ゲームは話題性よりも、アイデアやコンセプトを評価したい。毎月数多くのソフトが発売されるなか、そんな"秀作"を埋もれさせないために……。さぁ、リプレイしよう。

REPLAY

手軽に自作のRPGができる

RPGツクール3

PS／アスキー／RPG作成ソフト／'97年11月27日発売／5800円



先日、ゲームセンター仲間と某超有名RPGの早解き大会を実行。理由は発売当時に学校にも行かずに頑張ってクリアしたにも関わらず、ストーリーや謎解きを覚えていない。誰も分からないなら面白そうだから勝負しようという簡単な理由。クリア後にゲーム内容について話していた時、いろいろとゲームに対する不満と疑問点をみんな持っていたのが判明した。

あのキャラクターはどうしたの？　とか、●●の後に行く場所が分かりにくい、ストーリーに納得いかない部分があるなど。ゲームを自分自身が制作しているわけじゃないし、シナリオライターやゲームクリエイターの考えがあるのだから仕方がないともいえるが、いいところに興味を惹かれるように、納得いかない部分も頭の奥底に残ってしまう。

ゲーム大会から数日が過ぎて、何気なくゲーム雑誌を読んでいると目に飛び込んできた「RPGツクール3」の紹介記事。賞金1000万円というのにも驚いたが、もっと驚いたのが簡単にRPGが制作できるということ。

学生のころにベーシックやCOBOLで、今となっては片手落ちなシューティングやアクションゲームを作っていた時とは大違いだ。

この間のゲーム大会で不満があったので、ならば自分で納得できるゲームを作ればいいではないかと、数軒のゲームショップを駆けずり回って「RPGツクール3」を購入した。さて作るかとケースを開けた瞬間に目に入ったのは分厚い説明書。読んでもあまり理解できない。ゲームの隣に置かれていた公式本も買えばよかったと後悔しつつ、サンプルゲームをプレイ。難しいコンピュータ言語や高価な器材がなくともここまでのものが作れるんだと制作意欲が途端に増した。

ゲームの内容はどうするかと考えた結果、勇者が魔王を……とか、記憶のない主人公が自分探し……などはやめて仲間内で楽しめるように地元のゲームセンター内で勃発している恋愛問題（1人の女の子に5人の男が連続でアタックするも全員玉砕。表面で仲良く裏でいろいろやるのでドロドロ。俺は中立で偽善者）に決定。当事者以外に連絡をつけて制作開始。

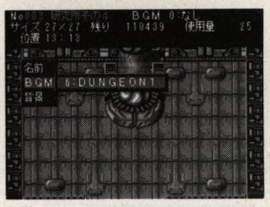
主人公やパーティー、武器や道具などの設定はノリで簡単にできたが、バランスが難しい。主人公が強すぎても弱すぎてもゲームにならない。敵の出現率や強さ、経験値の量も考慮して再思考する。テストプレイを繰り返してそこそこのバランスをとることに成功するが、制作者の苦労を実感して心の中で謝罪した。

ゲームクリエイターを目指す人、ファンタジー小説を読むのが好きな人達はぜひ挑戦してもらいたい。

自分の世界がゲームになるのは素晴らしい。感動ものだ。また、このゲームにはグラフィックツールも入っているので、グラフィックに興味がある人にもお勧めだ。　（文／中島健次）

オイラもT・K（気分だけ）

ゲーム中の音楽も何十種類か登録されているが、2月発売予定の「音楽ツクールかなでーる2」で作曲したものを「RPGつくーる3」で使用できる。これで完璧か？



絵本マニア感涙（?）の異色作

七ツ風の島物語

SS／エニックス／アドベンチャーRPG／'97年11月27日発売／6800円



「未来忍者」に始まり、「ゼイラム」「ハカイダー」最近では「タオの月」といった特撮モノの実写映画を数多く手がけ、脚光を浴びている映画監督雨宮慶太。この雨宮氏が映画ではなく、ゲームの監督として制作したのがこの「七ツ風の島物語」である。雨宮氏はこの作品で監督という枠に収まらず、シナリオ、デザインなども手がけているのだが、俺はプレイする前、「映画が上手く作れるからといって、そう簡単にいくほどゲーム作りは甘くないぜ？」といった失礼な先入観を持っていた。まぁ、とりあえず遊んでみようかなという軽い心構えでプレイを始めてみる。

え～っと……なになに、このゲームは自分自身で「七ツ風の島物語」という一冊の絵本を作り上げるのが目的……か。ふ～ん、変わってるなぁ。まずはスタートっと。ゲッ！　これが主人公？　なんか腹出た中年みたいでカッコワリィ～。まぁ雨宮デザインっぽさが表現されてるからヨシとしよう。序章を軽くクリアして第1章へ突入する。まずは島内を探索してみるか……。タム婆というなかなか起きない婆さんを角笛で起こしたり、虫取り機で虫を捕まえたりしていると、タム婆が青い角笛をくれた。早速吹いてみると、ロズウェル事件の宇宙人のようなヤツが走って近づいてくる。そうか、こいつが友達になって先々の冒険を助けてくれるのか……と思ったところで第1章が終了っと。ん？　今まで空白だった絵本に序章と第1章の物語が描かれている。へぇ～、自分がプレイした部分が絵本になって見れるという訳か。しかもプレイ内容によって絵本の内容が変わるときた。こりゃ面白いや。続きが気になるし、早速、第2章へ……。

結論から言っておく。やられたよ、雨宮さん。アンタはスゴイ、俺の完敗だ。結局この後、俺は3日間徹夜した。仕事が終わってからも続きが気になって寝れなく、結局プレイしてそのまま仕事という生活になってしまったのだ。もうお分かりだろう。この「七ツ風～」はそれだけユーザーをのめり込ませる魅力があるということだ。自分で絵本を作り上げていくという斬新なコンセプト。超が付くほど個性的な設定。"友達"の存在、ひねりのある数々の謎解きなど……。このゲームの良い点を挙げればきりがない。逆に欠点はと言うと……個人的には無し。私見で言えば文句なしの百点だ。

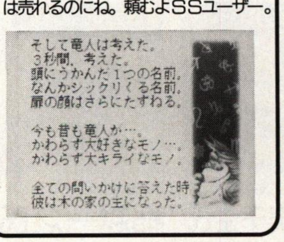
個人的にはベタ誉めの「七ツ風～」だが、発売後の某サターン専門誌によると、販売累計本数が5404本となっていた。……5404本!?　こんなに面白いのに？

PSでは「みんなのゴルフ」が100万本突破といってるのに？　SSユーザーは何をやってるんだ？　もっといいソフトを選別する眼を持ってくれよ。こんな事じゃSSの将来は、どうなることやら……。

（文／杉本穣司）

隠れた名作が多すぎる!?

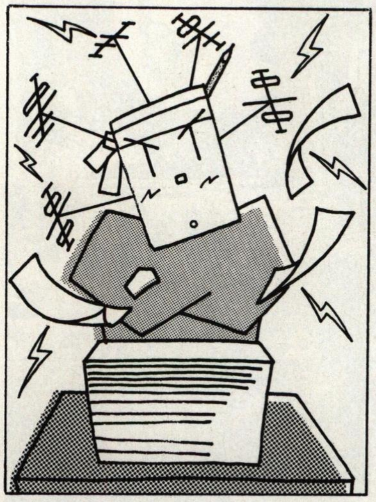
昨年トレジャーから発売された「シルエットミラージュ」は久々のアクション大作であったにも関わらず、売り上げはイマイチだった模様。ギャルゲーは売れるのにね。頼むよSSユーザー。



飯島健男の

極楽亀
GOKU・RAKU・GAME

本当のゲーム・シナリオって何だ？（中編）



前回、ゲームのシナリオはまだまだ発展していかなければならないと述べた。それぐらい、未消化なものや幼稚なものが多いのだ。その理由は、シナリオライターの勉強不足にある。どうもゲーム業界のシナリオライターは、自分の好きなことしか表現しない輩が多すぎる。自分の知っていることはシナリオに反映させるが、シナリオを面白くするために多方面にアンテナを伸ばすことを怠けているのではないか。良い意味で好奇心旺盛なシナリオライターが少ないのだ。

好奇心とは、面白半分で首を突っ込みたがる野次馬根性のことではない。素朴な疑問を放っておかず、その理由や原点を追究する知的探求心のことである。ファンタジーのシナリオを書くのはよいが、彼らの何人が魔法とはいつどこで生まれた言葉で、中世の王族がどのような生活を送っていたのか知っているであろうか。

ある有名RPGのシナリオライターは、ファンタジーを作るため、ヨーロッパの古城を自らの足で訪ね回ったという。そして、実際の城の造りをゲームに直接反映させたのだ。一人の騎士が王様と謁見するために踏まなければならない手続きを簡略化し、それをシナリオに反映させた。しかし、それに続くシナリオライターはその上辺だけを真似してしまったため、王様と謁見する一シーンにしても何だか隣のオヤジに会いにいくように見えるのは私だけだろうか。とにかく、勉強家のシナリオライターが増えれば、少なからずシナリオの質は向上するであろう。

もっとも、今述べたことはゲームに限らずどんなメディアにおいても、シナリオを書くうえでは当然の姿勢である。ゲームとしてのシナリオが進化するためには、ほかのメディアとの決定的な差別化を行わなければならない。

シナリオで選択肢がある。盗賊の親分を殺すか、殺さないか、村の住民の頼み事を聞くか、聞かないか。RPGをやったことのある人ならば、こういったシチュエーションに幾度となく出合っているはずだ。ADVならば、極論を言えばシナリオを進めていくだけのゲームだから違和感はない。

しかしRPGの場合、どんな大作シナリオであろうとも、プレイ時間の大半はマップ移動と戦闘である。中でも、戦闘が核となる。RPGにおけるシナリオと戦闘のギャップ、これは実に大きな問題だ。現状では仕方がないものと割り切って考えられているが、このままでいいのだろうか。主人公が世界平和を目指すシナリオと、敵モンスターなぶり殺しの殺戮者集団と化す戦闘システム。人格破綻者の物語としか思えない今のRPGの打開策とは？　次号で結論を出す。

Takeo Iijima

［㈱パンドラボックス代表取締役］「るろ剣」が売れた。完売だ。年末の大作ラッシュの中でも売り上げベスト10に食い込むのは間違いない。遊べるキャラゲーとして評判も上々。努力は報われるのだ。正月のモチはうまかった。満足。

COLUMS

坂田靖子の

危険なゲームたち？

～みんなカタマってるかい？～

ゲームコンクリート

Yasuko Sakata

［金沢在中のマンガ家］年賀状でポケモンが2枚、FFが2枚きました。なんかカワイイ！　プリンター出力のも増えてきて、けっこー楽しいお正月をすごしました。さぁ次は暑中見舞いだな（気が早いか？）。

友達からFFのファン同人誌のお誘い状がやってきて、年賀状をくれた友達も「FFの同人誌作ってます」なんて近況が書いてあって、いやぁー、ウケてるウケてる……と今さらながらFF人気に驚くワタシであった！

そういえば左手首を捻挫した友達が、治りかけにFFをプレイしてまたもう一回手首痛めてたっけ（ヒサン……）。ワタシは友達とプレイしたストリートファイターで指に水ブクレの負傷（？）したし、熱中するとけっこーキケンなゲーム（おいおいっ）もあるかもね。ちなみに一番多いのはやはり腱鞘炎と車酔い（？）。「エフゼロ」を初めてやった時、大画面でエロエロ走ってて思いきりキモチ悪くなったし（走行が安定しなかったもんでね）、64のマリオやった時もちょっと危なかった。あのグルーッと回るのがいけないんだよね。

もっともこの2つはプレイしてるうちに何ともなくなったんだけど、ヒサンだったのはパソコンのポリゴン3DRPGの初期のヤツで、箱の裏に「画面の動きで気分の悪くなる人がいるので注意して下さい」と書いてある。

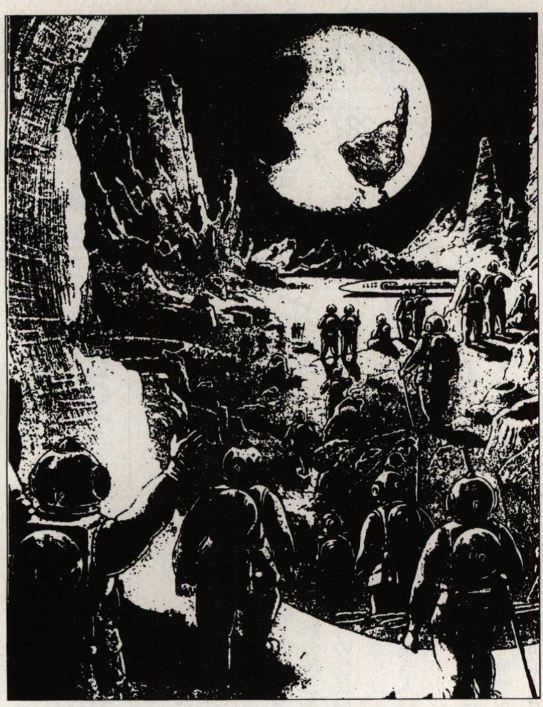
プレイできないほどなわけないだろうと甘く見て買ったら、5分もプレイしないうちに胸が悪くなっちゃう、体調悪いのかもしんないと思って、日をおいて10回ほどチャレンジしてみたけど、すべてギブアップ！　それはナイよ～と思ったけど、箱に注意書きがついてるから文句言うわけにもいかず、諦めてついに捨ててしまったけれど、なんか未練残ったなぁ……。

この間はポケモンで大騒ぎになってたけど、点滅の回数が問題なら本筋に関係なさそうだから点滅を地味にしたらどうか？それともほかに原因あるのかなぁ……なんて思いながらマジにニュース見てしまった。ゲームで車酔いしたワタシとしては他人事ではなかったぞ。

アニメがキケンですとか、ゲームが体に危害とか、やってできないわけじゃなさそうだし、こりゃ制作サイドで徹底的にチェックしてもらうしかないでしょう……。

友達が聞かせてくれたSFで、コンピュータが面白くてやめれないようなゲームを自己開発し「リアル度何％？」と聞かれて「100％」と指定すると、負けると本当に死んじゃう……ってゆー怖いネタがあって「いやそこまでリアルに戦闘してドーする！」と思ったけど、体感ゲームの終点はそこかしらね？ワタシは体に被害を受けなくて、しかもリアルなヤツがいいな！





突撃！逆噴射 GO!GO!GO!

向こうに行ってもゴゴゴのこと、忘れないでね！

フリーゾーン

●「家でゲームをする時間が急激に減ってる！」ってことに今さらながら気付いて、いろんな意味でショック受けてます。働き始めた途端に（社会人1年目）、あれほど遊んでいたゲームからこうもあっさりと離れてたなんて……。大人になるってこういうことなんですかねぇ。

（東京都／有人君）

編※それは断じて違うぞ！ 家にいる時間が減ったのなら、睡眠時間を削ってゲームをやり、削った睡眠を会社で補充すればいいだけじゃないか！ 現に編集部には、そんな大人が……

……大人？

●深夜のコンビニで、おまけカードだけを抜いて菓子を捨てているアホ大学生（推定）を目撃しました。新世紀のスナックでした。現実の新世紀は大丈夫でしょうか？

（千葉県／Mk6）

編※ビックリマン（チョコ）のシールだけを抜き取っていた子供達の大きくなった姿なのか!?などと思うと寂しくなります。いや、チョコを捨ててた子供よりも、その捨てようとしたチョコをもらい集めてご機嫌だった過去の自分に……。食べすぎて気持ち悪くなったこともあったっけ……。

●12年間「ファミコンのスペランカーは傑作だ」と密かに思い続けてきた私ですが、先月号の「ゲークラ迷作劇場」を読んではじめて、フィールド構成にストーリー性の演出が施されていることを知りました。今では色モノとしてしか扱われない「スペランカー」の深い魅力をあらためて教えてくれた御誌に感動して思わず筆をとりました。

（新潟県／E・N）

編※「スペランカー」ほど、当時からはっきりと評価が二分していたゲームも珍しいのでは。それだけ大物ってことなんでしょうか。

●最近、密かに(?)N64が面白い。「ディディーコング」とか「ヨッシー」とか、毎日ちょっとずつ進めてます。N64はカセットだから、スイッチを入れてすぐ遊べるのが良いです。でも、真ん中を持つあのコントローラはちょっと持ちにくいかも……。あと、使ってないコントローラの左側がもったいないと思うのは私だけ？

（栃木県／奥田澄子）

編※64のコントローラは、真ん中についてるスティックの使い方に合わせて「左持ち」と「右持ち」ができるように設計されたそうです。でも、確かにいま出ているソフトの9割は「スティック中心の右持ち」。左半分だけが異様に綺麗な64のコントローラも多いことでしょう。

●部屋を整理してたら、昔自分が描いたゲームアイデアのスケッチが出てきた。これがもう、赤面どころでは済まされないほどの恥ずかしさ。わけの分からんカタカナ名前のキャラクターに恥ずかしい設定とかを書き込んだりしちゃって……。思春期の頃の創造パワーって恐ろしいものです。

（東京都／ラクス）

編※その「恥ずかしい設定」には、ハガキを読んだ瞬間に思わず私も赤面させられました。よって、その一部を「じいちゃん～」のコーナーでのダブル採用に決定！

●いま私のまわりで話題になっているのが、次のゲークラの表紙の人予想。そろそろソニックチームの登場か？

（愛媛県／佐藤由利子）

●「ゲークラ」はなかなか書店に置いてないので、いつも買うのに苦労します。最初の頃はコンビニなどでも結構見かけたのですが……。このまま減り続けてしまうなんてことはないですよね？

（埼玉県／谷本広基）

編※ギクッ！ だ、大丈夫です。これからも元気にやっていきます。だから、し、しばらくは探さないで下さい。

帰ってきた、編集豪記

前号のゴゴゴを読んだけど編集部の雰囲気なんて全然分かんねーよ、というふざけた、いえ、好奇心旺盛な多数のおハガキありがとうございました。そこで今回は、しばらく読者の皆様にも会えないような気がする（予感虫）ので、特別に編集者の生の声をお届けすることで、ゲークラ編集部のいまの空気を感じていただくことにしましょう。

まずは、特集の際に引っぱり出してきたMSXをいまだに片づけないでいる（何が楽しいんだ？ あんなレトロ）遠藤君。「どう、最近？」「布袋とトンバが良かった」「アルベルト？」「………」。次は、雑誌での露出が一番多い千葉ちゃん（また寝てるよ……）。「ねぇ、千葉ちゃん、ゲークラってどうなのかね？」「ん……、あ!? お姉ちゃん紹介してくれたら答える」「………」。あっ、もう残り行数が少ない！ 「それじゃ、それぞれ最後に何か一言」「いっしょにソンソンでもやる？」「メーカーの広報をテレクラ代わりに使ってるなんて書くなよ」

………最低でしたね。



AB型のゲームバカ。一見おとなしそうだけど実は仮面野郎だ。だまされるな。



カラオケよりも麻雀よりも女が好き。ストライクゾーンは狭いようで広いぞ。

ハガキン



（福岡県／哲臣）編※子供のころは、絶対に爆弾マンになれるって思ってたのになぁ。



（福岡県／智べぇー）編※四次元へご招待。



（東京都／かせきらいたぁ）編※3コマ自体がオチ？

テーマゾーン

98年の野望

●新宿コマ劇場前でギターの弾き語り→スカウトされてプロデビュー→CD大ヒット→全国ツアー→いいとも出演→タモリがヅラかどうかこの手で確かめる。
（東京都／量は10年前より明らかに多い）

●とりあえず世紀末前夜祭ということで、7月になったら同じクラスのNさんに告白。成功なら「残り1年、2人で素敵な思い出を作ろう」、失敗なら「俺の世紀は1年早く終わっちまったぜ……」の台詞で泣かせて、どっちにしてもモノにする。
（滋賀県／デス剣山）

編※泣くかなあ?

●バイトしまくって、金をためて、エジプトに行く。スフィンクスが見たい。
（宮城県／グーフィー）

編※何のオチもヒネリも入れない真っ直ぐな気持ちに、心が洗われました。行って下さい、エジプトへ！ 見て下さい、スフィンクスを！

●99年の夏に地球が滅ぶとすると、クリスマスは98年の今年が最後。今年の12月24日こそ「一人でゲーム」以外の過ごし方をしてみたい。
（東京都／昨年はチョコボ）

●とりあえず買ったけど、ほとんど手をつけていないゲームを1つずつクリアしていきたい。まずは「グランディア」あたりから……。
（東京都／佐藤啓）

編※いきなり超大作！ 噂では100時間近く楽しめるとか?

さあ、大冒険。

●まずは都内の大学に合格。東京に出たら、新宿とか秋葉原とかのゲーセンをまわって、格ゲー対戦に燃える！
（広島県／ラストジョー）

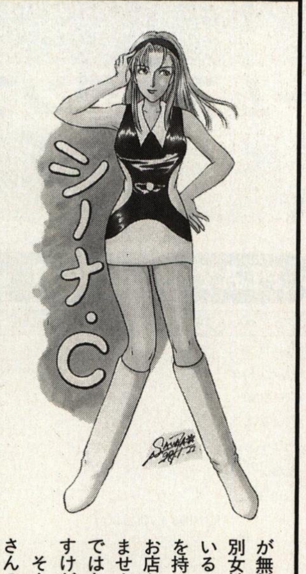
●世界三大珍味といわれるものをすべて食べる。1つも食べたことないので「バーガーバーガー」の食材に名前が出てきてもさっぱり味をイメージできないんです。（東京都／2つ星店長）

編※トリュフとキャビアとフォアグラでしたっけ? 単体で食べても、それほどおいしくはないそうですよ（って食べたことないですけど）。

●98年の野望? そんなの当然答えは1つ。ゲークラ、いや、ゴゴゴの常連ですよ！
（長野県／ハングラン）

編※その心意気やよし!!（涙）

ヴァーチャルお姉さんの悩み相談室



プロフィール

1回だけだけど、六本木でクラブホステスのスカウトを受けた（実話）ことがある、ヴァーチャルギャルDJ。3月までシーナのふるさと、六本木ヴェルファーレが改装のため閉店してます。踊りにぜんぜん行けなくてちょっち悲しいです。

■シーナC

●シーナCさんは毎回、様々なコスプレ姿を披露されていますが、あの数々の衣装代はどのように稼いでいるのでしょうか?（素材代だけでもバカにならないはず）。やっぱり、「お立ち台ギャルDJ」が本職なのでしょうか?
（東京都／ラバジェネ）

■お立ち台ギャルには確かに「プロ」が存在しますが、彼女らは特別なお立ち台に上れるとか、入場が無料になるなどの特典がある特別女性会員カードなんかを持っている（シーナも一応某ディスコのを持ってますけど）というだけで、お店から給料が出るわけではありません。だから、これはまあ職業ではありません。DJもやってますけど、これは趣味。

そんなわけで、バーチャルお姉さんのお買い物にはバーチャルマネー、やっぱコレです。精度の高い印刷機で作成するか、大蔵省造幣局に侵入して盗み出すなどの方法がポピュラーです。透かしに福沢諭吉じゃなくてピカチュウが入っている1万円札をみつけたら、シーナお手製かもしれませんので、大事に取っておきましょう。取っておかないで使うと、偽造通貨行使で最高で死刑ですから、良い子は真似しないようにしましょうね。

ハミダセ 九段寸記


俺達の海を探して……。

薄々お気づきの方もあるでしょうが、今回を持ちまして「ゴゴゴ」は終了とさせていただきます。（ホントに）短い間でしたが読んで下さった皆さん、ハガキを送って下さった皆さん、どうもありがとうございました。「$\sqrt{6}$＝予約無しさ?」、もっとネタはしぼり込もう。毎月イラストを送ってくれた福岡の三兄弟と「かせきらいたぁ」、他の雑誌でも頑張れ。ゴゴゴは、さらに立派になるためにバード星へ修行に行ってきます！

世紀の続編大予想

妥当の パラッパラッパー2	曲数と楽しい演出が増加。2人以上が同時に参加できる多人数プレイモードが加わる。
驚愕の パラッパラッパー5	特製DJマイクが標準付属。ラップの歌詞を口ずさむと、それも採点してくれる。
世紀の パラッパラッパーX	特製ラッパーロボが標準付属。歌って踊れるロボの登場で、自宅がライブ会場に変身！

↑（東京都／川島ヒッツ）　↓（神奈川県／レイリアン）

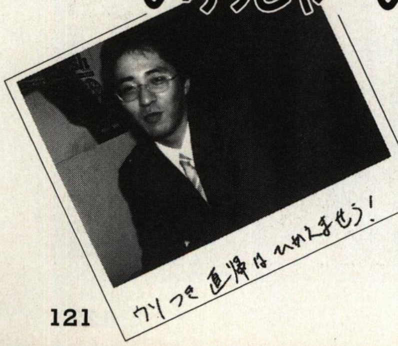
妥当の トゥームレイダー3	レイラの新アクションを大幅に追加。さらにリアルな動きで魅せる。でもポリゴン顔。
驚愕の トゥームレイダー6	レイラの新アクションをさらに大幅に追加。とにかくリアル。でもポリゴン顔。
世紀の トゥームレイダーX	人間のアクションのほぼすべてをコマンド入力で再現できるレイラ。でもポリゴン顔。

じいちゃん?と呼ぶ声が聴こえ



まずは、フリーゾーンでも紹介した東京都のラクスさん。過去の熱い想いが詰まった自作のキャラ設定から。「辺境の村に住む。無鉄砲で曲がったことが大きらい。実は王子」。いや、半端にオリジナリティのないところが最高に清々しいです。続いて、彼女の最近の口ぐせについてムカついているという愛知県のサトシさんから。「恵美的には〜」。うん。自分の名前を入れて「〜的」と称するのは、たぶん某素人トーク番組から流行った言いまわしでしょう。でもこの場合、恵美さんよりも彼女を自慢されているような気がするサトシさんの方にちょっとだけムカつきますね。で、突然ですがこのコーナーも今回で最終回。それではバイナラ。

メ〜カ〜さん いらっしゃ〜い



また遭う日まで…

今回はエクシングの広報、飯田さんが編集部にコンパニオンの服を持っていらしてくださいました。服は洗濯済みでちょっと残念でしたが、しっかりと活用させていただきました。感謝。

追伸。今までパブリッシング（遊び）に来ていただいた広報さん、ありがとうございました。編集部自体は今後も存在していますので、会社でイヤなことがあった時は逃避場所としてご活用ください。一緒にお茶しましょう。

そんなあなたも似っテルちゃん

今回は富山県のF太さんからの投稿。本誌先月号にも登場したPS用「クーロンズ・ゲート」の生みの親と、人気女性デュオのケンカ弱そうな方という顔合わせです。キーワードはアジア。


PUFFY
大貫亜美


SME
木村央志氏

Game Scramble 新作ゲームスケジュール ゲームスクランブル

1998年2月

プレイステーション、セガサターン、NINTENDO64の発売がひと目で分かる！ 最新のゲームスケジュールで、欲しいソフトをチェックしよう！

・ゲームタイトルの前に「★」があるものは、先月号以降、新しく追加されたゲームです。
・ゲームタイトルの前に「☆」があるものは、先月号以降、発売日などが変更されたゲームです。
※このデータは、98年1月20日現在のものです。掲載された情報は、変更される場合があります。

発売日／ゲームタイトル	メーカー名	価格	ジャンル
BattleRound USA	日本物産	5800	レース
Project-V6	ゼネラル・エンタテイメント	5800(予価)	ETC
■3月12日			
☆音楽ツクール かなで〜る2	アスキー	5800	ETC
☆GUNDAM THE BATTLE MASTER2	バンダイ	6800(予価)	アクション
組み立てバトル くっつけっと	テクノソフト	5800	シミュレーション
☆クロックタワーゴーストヘッド	ヒューマン	5800	アドベンチャー
実況アメリカンベースボール	コナミ	5800(予価)	スポーツ
ずっといっしょ	東芝EMI	5800	シミュレーション
★0からの麻雀 麻雀幼稚園 たまご組	アフェクト	5800	テーブル
★ZERO PILOT〜銀翼の戦士〜	ソニー・コンピュータエンタテインメント	5800(予価)	シューティング
☆タイガーシャーク	ゲームバンク	3800	シューティング
☆タイムボカンシリーズ ボカンですよ	バンプレスト	5800	シューティング
☆DEAD OR ALIVE	テクモ	5800	アクション
☆ブシドーブレード弐	スクウェア	5800	アクション
☆メビウスリンク3D	伊藤忠商事	5800	シミュレーション
★レイストーム(ザ・ベスト)	タイトー	2800	シューティング
ロストソード〜失われた聖剣〜	イマジニア	6800(予価)	アクション
☆ロボトロンX	ゲームバンク	3800	シューティング
■3月19日			
★悪魔城ドラキュラX〜月下の夜想曲〜(ザ・ベスト)	コナミ	2800	アクション
★ヴァンダルハーツ〜失われた古代文明〜(ザ・ベスト)	コナミ	2800	シミュレーションRPG
★コナミアンティークス〜MSXコレクションVol.3〜	コナミ	4800(予価)	ETC
☆最強の囲碁	伊藤忠商事	7800	テーブル
☆将棋最強2(コンビニ専用)	魔法	4800	ETC
★進め! 対戦ぱずるだま(ベストファミリー版)	コナミ	2800	パズル
★ゼルドナーシルト Special	光栄	6800	シミュレーションRPG
★テニスアリーナ	UBIソフトジャパン	5800	スポーツ
★トゥーム レイダース(ザ・ベスト)	ビクターソフト	2800	アクション
ときめきメモリアル・ドラマシリーズ Vol.2 彩のラブソング	コナミ	5800	アドベンチャー
☆NASCAR 98	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5800	レース
パラサイト・イヴ	スクウェア	価格未定	RPG
★ヘクセン	ゲームバンク	5800	アクション
☆マキシマムフォース	ゲームバンク	5800	シューティング
☆マジカル頭脳パワー!! PARTY SHOCK	バップ	5800	テーブル
みつめてナイト	コナミ	6800	シミュレーション
■3月26日			
☆金田一少年の事件簿〜地獄遊園殺人事件〜	講談社	6800	アドベンチャー
★項劉記	光栄	6800	シミュレーション
☆サムライスピリッツ 剣客指南パック	エス・エヌ・ケイ	5800	アクション
ツインビーRPG	コナミ	5800(予価)	RPG
☆続 初恋物語〜修学旅行〜	徳間書店インターメディア・カンパニー	7800(予価)	シミュレーション
☆悠久幻想曲 2nd Album	メディアワークス	5800	シミュレーション
★吉村将棋	コナミ	5800(予価)	テーブル
■3月中旬			
新日本プロレスリング 闘魂烈伝3	トミー	価格未定	スポーツ

PLAY STATION ★プレイステーション

発売日／ゲームタイトル	メーカー名	価格	ジャンル
■2月11日			
☆愛しあう事しかできない	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800	シミュレーション
☆X.RACING	日本物産	5800	レース
ゼノギアス	スクウェア	6800	RPG
☆テナント ウォーズ	キッド	5800	テーブル
☆バッシングビート	イースリースタッフ	5800	シミュレーション
■2月19日			
☆ウルトラマン FIGHTING EVOLUTION	バンプレスト	6800	アクション
☆エッグ	東芝EMI	5800	ETC
☆クーリエ・クライシス	BMGジャパン	5800	アクション
☆最終電車	ヴィジット	5800	ETC
☆チョロQ3	タカラ	5800	レース
DRUID〜闇への追跡者〜	光栄	6800	アクション
ファンタスティック フォー	アクレイムジャパン	5800	アクション
☆星で発見!! たまごっち	バンダイ	5800	シミュレーション
■2月26日			
イワトビペンギンROCKY×HOPPER2〜探偵物語〜	カルチュア・パブリッシャーズ	4800	テーブル
ウイザードリィ リルガミン サーガ	ローカス	5800	RPG
ウイニングポスト3	光栄	6800	シミュレーション
☆X-MEN VS.STREET FIGHTER EX エディション	カプコン	5800	アクション
G・O・D pure	イマジニア	5800	RPG
THE HIVE WARS	ケイエスエス	6800	シューティング
☆ジャングルパーク	バンダイビジュアル	4800	ETC
☆チョロQジェットレインボーウィングス	タカラ	5800	シミュレーション
☆ツアーパーティー	タカラ	5800	テーブル
天仙娘々〜劇場版〜	TimePoint	5800	ETC
天誅	ソニー・ミュージックエンタテインメント	5800	アクション
Nightmare Creatures(ナイトメア・クリーチャーズ)	ソニー・コンピュータエンタテインメント	5800(予価)	アクション
☆Neo ATLAS	アートディンク	5800(予価)	シミュレーション
☆ネクタリス	ハドソン	5800	シミュレーション
☆NOeL(ノエル)La neige	パイオニアLDC	6800	シミュレーション
☆NOeL(ノエル)La neige限定版	パイオニアLDC	8800	シミュレーション
☆信長の野望・戦国群雄伝	光栄	5800	シミュレーション
☆パチンコホール〜新装大開店〜	ネクストン	6800	ETC
☆ファイナルラウンド	アトラス	5800	シミュレーション
☆「ぶたゲー」でいいんじゃない?	シャングリ・ラ	5800(予価)	シミュレーション
☆プリズムコート	富士通パソコンシステムズ	5800	シミュレーション
ミサの魔法物語	サミー	6800	シミュレーション
ミサの魔法物語 限定版	サミー	7800	シミュレーション
毛利元就・誓いの三矢	光栄	7800	シミュレーションRPG
☆ラブリーポップ2in1雀じゃん恋しましょ	ビスコ	6800	テーブル
■2月下旬			
☆ボールブレイザー	ビーピーエス	5800	スポーツ
■2月未定			

INFORMATION インフォメーション

JASで行く桃鉄の旅

桃鉄のふるさと高知へ行こう！

★株式会社ハドソンでは、桃太郎電鉄（12月23日）の発売を記念して「JASで行く桃鉄・高知への旅 桃鉄ツアー」を企画している。桃太郎電鉄7号（土佐電鉄）での市内観光やゲーム大会など、ハドソンならではの桃鉄にちなんだアトラクション満載の1泊2日。桃鉄のふるさと高知の旅を、ハドソンと一緒に満喫しよう。

［日程］
・平成10年3月21日〜22日
（21日、午前出発予定）

［人員］
・招待25名、優待50名、実費75名の合計150名。

［料金］
・優待料金……28000円
※招待客1名につき、2名までの同行希望者が、優待の対象となる。
・実費料金……40000円
※先着75名を対象に参加を受け付け（1室2名の場合）

［問い合わせ］
・JASナイスウィングセンター
☎03（3587）6321
年中無休　9:00〜18:30
土・日・祝　9:00〜17:30

「街2」の主人公がテレビに登場！

発売日／ゲームタイトル	メーカー名	価格	ジャンル
☆実況グレートラグビー～ワールドカップへの道～	ダズ	5800(予価)	スポーツ
★新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	ガイナックス	6800(予価)	アドベンチャー
☆双界儀	スクウェア	価格未定	アクション
★テストドライブ4	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5800	レース
★PARANOIA SCAPE(パラノイアスケープ)	マチルダ	5800	アクション
☆レイク・マスターズ2(仮称)	ダズ	価格未定	シミュレーション
★惑星攻機隊・りとるキャッツ	ファミリーソフト	価格未定	シミュレーション
■5月21日			
バトルシップ・ヤマト	ロックウェルインターナショナル	5800(予価)	シューティング
■5月下旬			
★COLONY WARS コロニーウォーズ	アートディンク	価格未定	シューティング
★ルナ シルバースターストーリー	角川書店	6800(予価)	RPG
■5月未定			
頭文字(イニシャル)D(仮称)	講談社	5800(予価)	レース
快速天使	テクノソレイユ	価格未定	アクション
すたあ☆もんじゃ	GMF	5800	シミュレーション
Jaja馬カルテット Mega Dream Destruction＋(Plus)	GMF	5800	シミュレーション
★Tから始まる物語	ジャレコ	5800(予価)	アクション
■98年6月中旬			
ピノッチアの見る夢	タカラ	5800	シミュレーション
■6月未定			
☆あの素晴しい弁当を2度3度	ポリグラム	4800	シミュレーション
The Legend of HeroesIV-英雄伝説4-朱紅い雫(仮称)	GMF	5800	RPG
Jリーグの監督になって世界をめざせ!(仮称)	アクセラ	価格未定	シミュレーション
☆Shadow Tower	フロム・ソフトウェア	5800(予価)	RPG
破壊王～KING OF CRUSHER～	ファブコミュニケーションズ	価格未定	アクション
■7月未定			
Final One～into the mind～	GMF	5800(予価)	アクション
■98年春予定			
R-TYPE ⊿	アイレムソフトウェアエンジニアリング	価格未定	シューティング
あいたくて…your smiles in my heart	コナミ	価格未定	シミュレーション
Ash to Ash(仮称)	イースリースタッフ	価格未定	シミュレーション
アンシャントロマン～Power of Dark Side～	日本システム	6800(予価)	RPG
英雄志願－Gal Act Heroism－	マイクロキャビン	6800	RPG
☆SNKファン・コレクション 餓狼伝説	エス・エヌ・ケイ	価格未定	ETC
快刀乱麻	イマディオ	価格未定	シミュレーション
かっとびチューン	元気	5800	レース
ガーディアンリコール～守護獣召還～	エクシングエンタテインメント	6800	シミュレーションRPG
銃夢～火星の記憶	バンプレスト	価格未定	RPG
☆キッチンぱにっく	パンサーソフトウェア	4800	アクション
CAROL THE DARK ANGEL	ソニー・コンピュータエンタテインメント	2000(予価)	ETC
競艇ファイティングスピリッツ	日本物産	価格未定	レース
☆CRISIS CITY	タカラ	5800	アクション
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	エス・エヌ・ケイ	価格未定	アクション
ザ・キング・オブ・ファイターズ京	エス・エヌ・ケイ	5800	アクション
ジャーム－狙われた街－	ケー・エー・ジェー	価格未定	シミュレーション
新格闘(仮称)	コナミ	価格未定	アクション
スーパーアドベンチャー ロックマン	カプコン	5800	アドベンチャー
STRAIGHT VICTORY(ストレート ビクトリー)	カルソニック	5800(予価)	レース
★STOLEN SONG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	6800	ETC
☆精霊召喚～プリンセス オブ ダークネス～	翔泳社	5800	シミュレーション
卒業M	イースリースタッフ	価格未定	シミュレーション
☆ダークメサイア	アトラス	価格未定	アドベンチャー
超魔神英雄伝ワタル ANOTHER STEP	バンプレスト	5800	RPG
D－O Single Basketball	ジョルダン	5800	スポーツ
デジタルアートコレクション ヒロヤマガタ(仮称)	イマジニア	2000	ETC
☆天使同盟	テイジイエル	5800	シミュレーションRPG
東京魔人学園剣風帖	アスミック	価格未定	アドベンチャー

発売日／ゲームタイトル	メーカー名	価格	ジャンル
☆湾岸トライアル	パックインソフト	価格未定	レース
■3月下旬			
スターオーシャン The Second Story	エニックス	価格未定	RPG
☆ハークスアドベンチャー～ヘラクレスの大冒険～	ビーピーエス	5800	アクション
■3月未定			
アストロノーカ	エニックス	価格未定	シミュレーション
☆イメージファイト&エックスマルチプライ /アーケードギアーズ	エクシングエンタテイメント	4800	シューティング
★…いる!	タカラ	5800	アドベンチャー
ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー電流イライラ棒リターンズ	ザウルス	5800	アクション
★UNO DX	メディアクエスト	4800	テーブル
★S・Q～サウンド・キューブ	ヒューマン	4800	パズル
★C・A・R・Tワールドシリーズ	ソニー・コンピュータエンタテインメント	5800(予価)	レース
GUNばれ! ゲーム天国	ジャレコ	5800(予価)	シューティング
★ザ・コンビニスペシャル～3つの世界を独占せよ～	アートディンク	5800(予価)	シミュレーション
☆THE LAST REPORT ラストレポート	ショウエイシステム	5800	アドベンチャー
☆The Legend of HeroesIII 白き魔女 もう一つの英雄たちの物語	GMF	5800	RPG
実機パチスロシミュレーター山佐コレクション	カルチュア・パブリッシャーズ	価格未定	ETC
スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♥ナイトメア	ジャレコ	6800	アドベンチャー
装甲騎兵ボトムズ ウド・クメン編	タカラ	5800(予価)	アクション
☆卒業III～Wedding Bell	小学館プロダクション	価格未定	シミュレーション
☆鉄拳3	ナムコ	価格未定	アクション
☆東京23区制服WARS	マップジャパン	6800	アドベンチャー
トランスフォーマービーストウォーズ	タカラ	5800(予価)	シューティング
☆大阪(ナニワ)湾岸バトル	メディアクエスト	5800	レース
★パチスロ完全解析～ワイワイパルサー2/セブンティセブン2～	ヒューマン	5200	ETC
ハロー チャーリー-	エニックス	価格未定	アクション
Brave Prove(ブレイブ・プローヴ)	データウエスト	6800	RPG
☆もってけたまご	ナグザット	5800	アクション
REBUS	アトラス	5800	シミュレーションRPG
■4月2日			
☆ENIGMA(エニグマ)	光栄	6800	アクション
☆クラシックロード～優駿編～	ビクターソフト	5800	シミュレーション
★激走グランドレーシング	アトラス	5800	レース
☆修羅の門	講談社	5800	アクション
★水滸伝・天導一〇八星	光栄	7800	シミュレーション
☆闘神伝カードクエスト	タカラ	5800	テーブル
☆ブリガンダイン-幻想大陸戦記-	イースリースタッフ	5800	シミュレーション
☆モータルコンバット トリロジー	ゲームバンク	3800	アクション
■4月16日			
コマンド&コンカー コンプリート	ヴァージンインタラクティブ	6800(予価)	シミュレーション
☆サイドポケット3	データイースト	5800	ETC
■4月23日			
☆可変走攻ガンバイク	ソニー・ミュージックエンタテインメント	5800(予価)	アクション
☆Guilty Gear(ギルティギア)	アークシステムワークス	5800	アクション
☆ゲームで青春	キッド	5800	テーブル
★クレイマン・クレイマン～ネバーフッドの謎～	リバーヒルソフト	5800	アドベンチャー
☆サラブレッドブリーダー 世界征服編	ヘクト	6800	シミュレーション
★スレイヤーズろいやる	角川書店	5800(予価)	RPG
☆探偵神宮寺三郎～夢の終わりに～	データイースト	5800	アドベンチャー
★BASSFISHERMAN	サミー	5800	シミュレーション
■4月上旬			
★TAIL CONCERTO(テイルコンチェルト)	バンダイ	5800	アクション
■4月未定			
H.A.E～BEELZEBUB～	GMF	5800	レース
★NBA Live98	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5800	スポーツ
☆個人教授 la Lecon Particuriere	毎日コミュニケーションズ	5800(予価)	シミュレーション
The Legend of Heroes-英雄伝説1&2-ドラゴンスレイヤー(仮称)	GMF	5800	RPG
★Gダライアス(仮称)	タイトー	5800(予価)	シューティング

放送は2月21日テレビ朝日！

★現在発売中のサターン用ソフト「街」。その原作・脚本・監修を手掛けた長坂秀佳氏の脚本および、監督作品であるテレビドラマが放映されることになった。

放送は2月21日(土)、テレビ朝日の深夜枠で放送されているウィークエンドドラマ。タイトルは「透明少女エア」。これは当初、「街2」の主人公の一人として設定されていたキャラクター。透明人間という設定なので、そのあたりがテレビでどう演出されるかが楽しみだ。

[放送日]
・2月21日(土) テレビ朝日
[放送時間]
・毎週土曜日
・ウィークエンドドラマ枠(30分)
・6回連続ドラマ
・深夜AM1時頃～(現在未定)
[タイトル]
・「透明少女エア」

藤崎詩織 3枚目のシングル

今度の楽曲制作はサンプラザ中野

★さまざまな有名アーティストから楽曲提供を受け、ゲーム業界以外だけでなく、メディア各界で話題となっている、ゲーム「ときめきメモリアル」のヒロインでバーチャルアイドルの藤崎詩織。今回発売されるファン待望の3rdシングルは、なんと爆風スランプのヴォーカル・サンプラザ中野氏が作詞として参加。

発売日／ゲームタイトル	メーカー名	価格	ジャンル
バックガイナー～よみがえる勇者たち～-飛翔編[うらぎりの戦場]-	ビング	5800	シミュレーション
バックガイナー～よみがえる勇者たち～-完結編[そして、明日へ]-	ビング	5800	シミュレーション
ひとつやふたつ…いつつや怪談 日本たらればなしツアー2	システムサコム	5800(予価)	アドベンチャー
☆Fighting Eyes	SOLAN	価格未定	アクション
☆まじっくあにまるず	J・ウィング	価格未定	シミュレーション
マス デストラクション(仮称)	BMGジャパン	5800	シューティング
☆マネーアイドル・エクスチェンジャー	アテナ	5800	パズル
メタルギア ソリッド	コナミ	価格未定	アクション
MELT～フューチャリングエディbyアイアン・メイデン	マップジャパン	価格未定	シューティング
リフレインラブ2	リバーヒルソフト	価格未定	アドベンチャー
LUCIFERD(ルシファード)	ティー・イー・エヌ研究所	5800	シミュレーション
■発売未定			
★AZITO2(仮称)	ハドソン	価格未定	シミュレーション
Adidas Power Soccer International'97	ソニー・コンピュータエンタテインメント	5800	スポーツ
アフレイドギア	アスミック	価格未定	シミュレーション
イイナ	イマジニア	価格未定	シミュレーション
囲碁	アスキー	6800(予価)	テーブル
★ウェルトオブ・イストリア	ハドソン	価格未定	RPG
宇宙機動 VANARK(ヴァナーク)	アスミック	価格未定	シューティング
エスケイパー	ソニー・ミュージックエンタテインメント	価格未定	アドベンチャー
NFL GAME DAY(仮称)	ソニー・コンピュータエンタテインメント	価格未定	スポーツ
LSD	アスミック	価格未定	ETC
オーガリアン～亜人伝～(仮称)	ビジュアルアーツ	価格未定	RPG
☆キョロちゃんプリクラ大作戦	トミー	5800	アクション
グランド・セフト・オート(仮称)	BMGジャパン	価格未定	レース
GRUDA(グリューダ)	サイバーテック・デザイン	価格未定	ETC
幻想水滸伝 II	コナミ	価格未定	RPG
コントラ～レガシー・オブ・ウォー～	コナミ	5800(予価)	シューティング
シェラザード伝説 黄金の帝国(仮称)	カルチャーブレーン	価格未定	RPG
シミュレーションRPGツクール	アスキー	5800(予価)	ETC
☆ジャージーデビルの大冒険	コナミ	5800(予価)	アクション
ジャーニマンプロジェクト ペガサスプライム	バンダイ	8800	アドベンチャー
Jump KID(仮称)	NEW	価格未定	アクション
重装機兵ヴァルケン2	メサイヤ	価格未定	シミュレーション
スノークィーン	東北新社	4800(予価)	ETC
3Dロボットシューティング[ダブロー・イ・ゼロウ]	小学館プロダクション	価格未定	シューティング
タイブレーク	バディ	価格未定	スポーツ
ダンジョンズ&ドラゴンズ コレクション	カプコン	5800	アクション
ツタンカーメンの遺言(仮称)	ウィザード	価格未定	アドベンチャー
ディレクター(仮称)	トンキンハウス	価格未定	シミュレーション
DEBUIT 21～デビュー21～	NECインターチャネル	価格未定	シミュレーション
テーマ ホスピタル	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5800	シミュレーション
DOOPERS(デューパーズ)	サイバーテック・デザイン	価格未定	レース
ときめきメモリアル2(仮称)	コナミ	価格未定	シミュレーション
ときめきメモリアル・ドラマシリーズ Vol.3	コナミ	価格未定	アドベンチャー
ドラゴンクエストVII	エニックス	価格未定	RPG
true／real／fantasy	ドリームキューブ	5800	RPG
ドルフィンドリーム	コナミ	価格未定	未定
NIGHTMARE PROJECT 〈YAKATA〉(館)	アスク講談社	価格未定	アドベンチャー
☆ナムコアンソロジー1	ナムコ	5800	ETC
バーチャルリモコン(ヘリポート1)	スリーディー	価格未定	シミュレーション
ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	ソニー・コンピュータエンタテインメント	価格未定	パズル
ハイパーツアー	スリーディー	価格未定	アクション
ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	5800	シミュレーション
BOUNTY ARMS(バウンティアームズ)	データウエスト	6800(予価)	RPG
パチンコ倶楽部	I.S.C	価格未定	ETC
★パラッパ2(仮称)	ソニー・コンピュータエンタテインメント	価格未定	アクション
秘密結社Q	ライトスタッフ	価格未定	シミュレーション

発売日／ゲームタイトル	メーカー名	価格	ジャンル
ときめきの放課後 ねっ☆クイズしよ♥	コナミ	価格未定	クイズ
トランスポートタイクーン	伊藤忠商事	5800	シミュレーション
ドリキン土屋圭市サーキットバトル(仮称)	メディアクエスト	5800(予価)	レース
七英雄物語～レーミリアの奇跡～(仮称)	バンダイビジュアル	5800	シミュレーションRPG
★熱闘ぱずるスタジアム(仮称)	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800(予価)	パズル
バウンティーソード・セカンド(仮称)	パイオニアLDC	価格未定	RPG
bad mojo／バッドモジョ(コンビニ専用)	オープンブック9003	5800(予価)	アドベンチャー
ひざの上の同居人(パートナー)/キティ オン ザ ラップ	KANEKO	価格未定	シミュレーション
ヒロイン ドリーム2	マップジャパン	価格未定	シミュレーション
FOX JUNCTION(フォックスジャンクション)	TRIPS	価格未定	アドベンチャー
★プレイスタジアム3	バンプレスト	5800	スポーツ
僕のプリンセス 迷宮のエフィカス	元気	価格未定	シミュレーション
炎の料理人 クッキングファイター好	日本一ソフトウェア	価格未定	RPG
ぼのぼーど	アミューズ	価格未定	テーブル
ボールディランド	バンプレスト	6800(予価)	シミュレーション
夜想曲	パック・イン・ソフト	5800(予価)	ETC
ゆうわくオフィス恋愛課	タカラ	5800	シミュレーション
夢・色いろ	フェザード	5800	シミュレーション
ラヴェイジ ディー・シー・エックス	ウィネット	5800	シューティング
LOVE GAME's plus～かなり対戦テニス～(仮称)	Tears	価格未定	スポーツ
リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND	エス・エヌ・ケイ	価格未定	アクション
リアルロボット戦線	バンプレスト	6800(予価)	シミュレーションRPG
わくわくボウリング	ココナッツジャパンエンターテイメント	4800	スポーツ
☆ワンダー3/アーケードギアーズ	エクシングエンタテイメント	5800	シューティング
■98年夏予定			
☆アドヴァンストV.G.2	テイジイエル	5800	アクション
☆アンジェリーク・デュエット	光栄	7800	シミュレーション
☆アンジェリーク・デュエット プレミアムBOX	光栄	9800	シミュレーション
☆OverBlood2	リバーヒルソフト	価格未定	アドベンチャー
THE RUINS-ルーインズ-	A.D.M	価格未定	アドベンチャー
SYNCHRONICITY-シンクロニシティ-	A.D.M	価格未定	アドベンチャー
トゥルー・ラブストーリー2	アスキー	価格未定	シミュレーション
☆毎日猫曜日	バンダイ	5800(予価)	シミュレーション
■98年未定			
ARKS 1000～目指せ!! 究極の召喚師～	クレフインベンション	価格未定	アドベンチャー
あのこどこのこ(仮称)	サクセス	価格未定	シミュレーション
海底伝説マーメノイド(仮称)	エクシングエンタテインメト	価格未定	RPG
火星物語	アスキー	価格未定	RPG
究極クイズこたえてプリーズ	Tears	価格未定	シミュレーション
きまぐれマイベイビィ～娘のスゴロク成長記～	アクセラ	5800	テーブル
激突!! スキーバトル(仮称)	アイマックス	5800(予価)	スポーツ
サーキットの狼 II	エム・ティー・オー	価格未定	レース
Jリーグ エキサイトステージV1	エポック社	価格未定	スポーツ
ジュンクラシックC.C.&ロペ倶楽部	T&Eソフト	価格未定	スポーツ
蜃気楼回廊	プレ・ステージ	5800	アドベンチャー
真髄・碁仙人(仮称)	J・ウイング	8900(予価)	テーブル
新世紀GPXサイバーフォーミュラSAGA～EXTREME SPEED～	バップ	5800(予価)	アクション
ストライクジャガー	ギャップス	価格未定	シューティング
3D格闘ツクール	アスキー	価格未定	ETC
聖龍伝説～外伝～	バップ	5800	アクション
玉繭物語(仮称)	元気	価格未定	RPG
タワードリーム2	アクセラ	5800	テーブル
Dear friends(ディアフレンズ)	ビジュアルアーツ	5800	シミュレーション
★Tempest X3	J・ウィング	価格未定	シューティング
☆どきどきポヤッチオ	キングレコード	5800	RPG
怒首領蜂	エス・ピー・エス	価格未定	シューティング
2999年のゲーム・キッズ	ソニー・コンピュータエンタテインメント	2000(予価)	ETC
爆弾小僧スクープ・ザ・キッド(仮称)	Tears	価格未定	アドベンチャー

「旅立ち」をメインテーマに据え、これから旅立ちを迎える人たちへの祝福と、サヨナラの"切ないエッセンス"を加えた、ドラマティックで情緒あふれる音楽が楽しめるはずだ。

[タイトル]
・『もう一度キスしよう』
[発売日]
・1998年3月4日
[品番]
・KIDA 7641(LM050)
[価格]
・1020円

「Shiori Mate」に入会しよう

ファンクラブ第4期入会受付開始

★アイドルデビューを果たした、ご存じ「ときメモ」のヒロイン「藤崎詩織」。その、オフィシャルファンクラブ「Shiori Mate」が第4期の入会受付を開始する。

[受付期間]
・98年2月15日〜4月15日
[入会方法]
・住所・氏名・年齢・電話番号を明記し、80円切手を貼った返信用封筒を同封の上、左記宛先まで。
[宛先]
〒160-0022
東京都新宿区新宿1-3-12-2F
藤崎詩織
オフィシャルファンクラブ
「Shiori Mate」係

発売記念キャンペーン

発売日／ゲームタイトル	メーカー名	価格	ジャンル
☆ラングリッサー〜Dramatic Edition〜	メサイヤ	6300(予価)	シミュレーションRPG
■3月5日			
★セガワールドワイドサッカー'98	セガ	5800	スポーツ
タイムコマンドー	アクレイムジャパン	5800(予価)	アクション
★ナイル河の夜明け	パック・イン・ソフト	6800	シミュレーション
★VIRTUAL麻雀	マイクロネット	5800	テーブル
☆ワイプアウトXL	ゲームバンク	5800	レース
■3月12日			
EVE the lost one	イマディオ	7800	アドベンチャー
★GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT(サターンコレクション)	ゲーム アーツ	2800	シューティング
★コマンド&コンカー(サターンコレクション)	セガ	2800	シミュレーション
★SANKYO FEVER実機シミュレーションS(サターンコレクション)	ティー・イー・エヌ研究所	2800	ETC
★シーバス・フィッシング2(サターンコレクション)	ビクターソフト	2800	シミュレーション
★上海 万里の長城(サターンコレクション)	サンソフト	2800	テーブル
★ダイナマイト刑事(サターンコレクション)	セガ	2800	シューティング
☆BAROQUE(バロック)	スティング	6800	RPG
Pia☆キャロットへようこそ!!	キッド	6800	シミュレーション
■3月19日			
☆クロス探偵探語	ワークジャム	6800(予価)	アドベンチャー
☆SAVAKI(サバキ)	マイクロキャビン	5800	アクション
★新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	セガ	6800	アドベンチャー
★テニスアリーナ	UBIソフトジャパン	5800	スポーツ
ときめきメモリアル・ドラマシリーズVol.2〜彩のラブソング〜	コナミ	5800	アドベンチャー
☆プリンセスクエスト	インクリメントP	5800	RPG
☆プリンセスクエスト限定版	インクリメントP	5900	RPG
☆モニカの城	パイオニアLDC	6800	アクションRPG
■3月26日			
☆幻想水滸伝	コナミ	価格未定	RPG
☆ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	エス・エヌ・ケイ	5800	アクション
☆ザ・キング・オブ・ファイターズ'97(お買い得セット)	エス・エヌ・ケイ	7800	アクション
☆THE HOUSE OF THE DEAD	セガ	5800	シューティング
☆ダンジョン・マスターネクサス	ビクターソフト	6800	RPG
★提督の決断IIIwithパワーアップキット	光栄	9800	シミュレーション
TechnoMotor	電子メディアサービス	4800	ETC
☆信長の野望 戦国群雄伝	光栄	5800	シミュレーション
☆プライマルレイジ	ゲームバンク	5800	アクション
☆ヘクセン	ゲームバンク	5800	アクション
★吉村将棋	コナミ	5800(予価)	テーブル
☆わくわくぷよぷよダンジョン	コンパイル	5800(予価)	RPG
■3月中旬			
☆湾岸トライアル ラブ	パック・イン・ソフト	6800	レース
■3月下旬			
☆サイキックフォース	ゲームバンク	5800	アクション
☆ハークス アドベンチャー〜ヘラクレスの大冒険	ビーピーエス	5800	RPG
☆RIVEN The Sequel to MYST	エニックス	7900	アドベンチャー
■3月未定			
★ザ・コンビニ2〜全国チェーン展開だ!〜	ヒューマン	5800	シミュレーション
☆卒業III〜Wedding Bell〜	小学館プロダクション	価格未定	シミュレーション
チョロQパーク	タカラ	5800(予価)	レース
☆ドラゴンフォースII〜神去りし大地に〜	セガ	5800	シミュレーションRPG

発売日／ゲームタイトル	メーカー名	価格	ジャンル
ピラミッドの謎	レイ	価格未定	アドベンチャー
飛龍の拳コレクション(仮称)	カルチャーブレーン	5800	アクション
★FAVORITE DEAR	NECインターチャネル	価格未定	シミュレーション
FENSER(フェンサー)	サイバーテック・デザイン	価格未定	アクション
ブリーディングスタッド2(仮称)	コナミ	価格未定	シミュレーション
PROJECT CHAOS(プロジェクトカオス)	サイバーテック・デザイン	価格未定	シューティング
ブロークンヘリックス(仮称)	コナミ	価格未定	シューティング
ポケットファイター	カプコン	価格未定	アクション
メイン・ローター(仮称)	エフコンピュータエンターテイメント	5800	シューティング
メタルドレッド	バンダイビジュアル	5800	シューティング
★メリクリウス プリティ	NECインターチャネル	価格未定	シミュレーション
森の王国(仮称)	アスミック	価格未定	シミュレーションRPG
厄惨(やくさん)(仮称)	アイディアファクトリー	5800(予価)	アドベンチャー
☆遊戯王 モンスターカプセルブリード&バトル	コナミ	価格未定	シミュレーション
LIPROS(仮称)	ビジュアルアーツ	価格未定	アクション
ワールドスタジアム2	ナムコ	価格未定	スポーツ
ワンダラーショック〜1950アメリカンドリームズ〜	ソニー・コンピュータエンタテインメント	価格未定	テーブル

SATURN ★サターン

発売日／ゲームタイトル	メーカー名	価格	ジャンル
■2月11日			
★ADVANCED WARLD WAR 千年帝国の興亡(サターンコレクション)	セガ	2800	シミュレーション
SDガンダム GCENTURYS	バンダイ	6800	シミュレーション
★ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND(サターンコレクション)	ゲーム アーツ	2800	テーブル
★サクラ大戦(サターンコレクション)	セガ	2800	シミュレーション
テナントウォーズ	キッド	5800	シミュレーション
★トゥーム レイダース(サターンコレクション)	ビクターソフト	2800	アクション
★FIGHTING ILLUSION〜K-1GRANDPRIX〜翔(サターンコレクション)	エクシングエンタテインメント	2800	アクション
★ラングリッサーIII(サターンコレクション)	メサイヤ	2800	シミュレーションRPG
■2月19日			
☆すごぺんちゃー〜ドラゴンマスターシルク外伝〜	データム・ポリスター	5800	テーブル
☆バーチャコップ スペシャルパック	セガ	5800	シューティング
☆プロ野球チームもつくろう!	セガ	5800	シミュレーション
■2月26日			
☆あやかし忍伝 くの一番プラス	翔泳社	6800	アドベンチャー
☆Jリーグ 実況炎のストライカー	コナミ	5800	スポーツ
☆白き魔女ーもうひとつの英雄伝説ー	ハドソン	6800	RPG
☆スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♥ナイトメア	ジャレコ	6800	アドベンチャー
ステラアサルトSS	シムス	5800	シューティング
☆SEGA AGES/パワードリフト	セガ	3800	レース
☆ツアーパーティー	タカラ	5800(予価)	テーブル
☆慟哭 そして…	データイースト	6800	アドベンチャー
☆BURNING.RANGERS	セガ	5800	アクション
☆パチンコホール〜新装大開店〜	ネクストン	6800	ETC
☆バトルガレッガ	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5800	シューティン
メッセージ・ナビ Vol.2	シムス	2800	ETC
☆悠久幻想曲2nd Album	メディアワークス	5800	シミュレーション

桜沢エリカファンは要チェック!

★2月11日発売のPSソフト「愛しあう事しかできない」を記念して、イラストを担当している「桜沢エリカ」のトークショーや個展が開催されることになった。ゲームの体験や販売も併せて行われる予定なのでファンは足を運んでみてはどうだろうか。

[トークショー内容]
・日時…3月15日16:00〜17:00
・場所…タワーレコード渋谷店 8Fイベントスペース
※当日、ゲーム購入者やイベント来場者を対象に様々な特典が用意されている。

[個展 エリカMODE内容]
・日時………3月9日〜24日 10:30〜19:30
・場所………有楽町 阪急 8Fギャラリー
・入場料………………無料
・内容…イラスト原画やコマ割り原画100点、全作品の書籍、オリジナルグッズ、プリントシールの展示。また、ソフトの販売やゲームの体験コーナーも設置。

参加型ネットゲーム開始

宇宙開拓時代の冒険に参加しよう

★ネットゲームで有名な遊演体の創立10周年、及び10作目を記念した参加型ネットゲームの参加者を募集することになった。

発売日／ゲームタイトル	メーカー名	価格	ジャンル
☆アンジェリーク・デュエット	光栄	7800	アドベンチャー
☆アンジェリーク・デュエット プレミアムBOX	光栄	9800	アドベンチャー
THE RUINS-ルーインズ-	A.D.M	価格未定	アドベンチャー
シャイニングフォースIII シナリオ3(仮称)	セガ	4800	シミュレーション
SYNCHRONICITY-シンクロニシティ-	A.D.M	価格未定	アドベンチャー
七つの秘館 戦慄の微笑	光栄	7800	アドベンチャー
☆海辺(ビーチ)でリーチ	毎日コミュニケーションズ	5800(予価)	テーブル
☆ファインドラブ2〜The Simulation Game〜	ダイキ	価格未定	ETC
■98年内予定			
☆アストラスーパースターズ	サンソフト	5800	アクション
イメージファイト&エックスマルチプライ アーケードギアーズ Vol.S5	エクシングエンタテイメント	4800	シューティング
E・TUDE〜エチュード〜(仮称)	拓洋興業	価格未定	アドベンチャー
エドワードランディ アーケードギアーズ Vol.S4	エクシングエンタテイメント	4800	アクション
音楽ツクールかなでーる2	アスキー	5800(予価)	ETC
Jリーグエキサイトステージ V1	エポック社	価格未定	スポーツ
真髄・碁仙人(仮称)	J・ウイング	8900(予価)	ETC
★SEGA AGES／ギャラクシーフォースII	セガ	価格未定	シューティング
■発売日未定			
囲碁	アスキー	6800(予価)	テーブル
☆頭文字(イニシャル)D〜公道最速伝説〜	講談社	5800	レース
英雄降臨〜THE SEVEN HEROES&CINDERELLA〜	アルファ・オメガソフト	価格未定	RPG
X2	カプコン	5800	シューティング
NHL Breakaway	アクレイムジャパン	価格未定	スポーツ
開運! なんでも鑑定団	テレビ東京	5000	ETC
かもめ大作戦〜女神たちのささやき〜	ビング	価格未定	シミュレーション
現代大戦略 Strikers(仮称)	システムソフト	価格未定	シミュレーション
コントラ〜レガシー・オブ・ウォー〜	コナミ	価格未定	シューティング
GT24	ジャレコ	5800	レース
シミュレーションRPGツクール	アスキー	5800(予価)	ETC
神罰 人生の意味	ガイナックス	価格未定	シミュレーション
Super301 S.Q.(仮称)	日本物産	価格未定	シミュレーション
スタートリング・オデッセイI ブルーエボリューション	レイ・フォース	価格未定	RPG
スタートリング・オデッセイII 魔竜戦争	レイ・フォース	価格未定	RPG
スタートリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦	レイ・フォース	価格未定	RPG
汽船海賊(スチーム・パイレーツ)(仮称)	ネバーランドカンパニー	価格未定	RPG
3Dロボットシューティング「ダブロー・イ・ゼロウ」(仮称)	小学館プロダクション	価格未定	シューティング
スレイヤーズろいやる2(仮称)	角川書店	価格未定	RPG
ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)	セガ	価格未定	アクション
ダービースタリオン(仮称)	アスキー	価格未定	シミュレーション
超 FLAPPY(フラッピー)	デービーソフト	5800	ETC
ときめきメモリアル・ドラマシリーズVol.3	コナミ	価格未定	アドベンチャー
ドラゴンナイト	エルフ	価格未定	RPG
HAERT OF DARKNESS(ハート オブ ダークネス)	セガ	価格未定	アクション
バーチャファイター3	セガ	価格未定	アクション
Virtual THEATER1 天国にいけないパパ	サクセス	6800	ETC
Virtual THEATER2 ボーイズ・ライフ	サクセス	6800	ETC
Virtual THEATER3 インターセプター	サクセス	6800	ETC
バイオハザード2	カプコン	価格未定	アドベンチャー
★HOUSING	スーパーソフトウェア	価格未定	ETC
★HOUSING CATALOG	スーパーソフトウェア	価格未定	ETC

発売日／ゲームタイトル	メーカー名	価格	ジャンル
ドリームジェネレーション〜恋か?仕事か!?…〜	メサイヤ	6300(予価)	シミュレーション
★プロ野球 グレイテストナイン'98	セガ	5800	スポーツ
☆もってけたまご	ナグザット	5800	アクション
☆ワンダー3 アーケードギアーズ Vol.S3	エクシングエンタテイメント	5800	シューティング
■4月2日			
☆ウィニングポスト3	光栄	6800	シミュレーション
★組み立てバトル くっつけっと	テクノソフト	5800(予価)	パズル
★信長の野望・将星録	光栄	5800	シミュレーション
■4月4日			
☆サクラ大戦2〜君、死にたもうことなかれ〜	セガ	価格未定	アドベンチャー
■4月9日			
☆機動戦士ガンダム〜ギレンの野望〜	バンダイ	6800(予価)	シミュレーション
■4月23日			
★アイドル麻雀 ファイナルロマンス4	ビデオシステム	6800	テーブル
☆GUNGRIFFON II(仮称)	ゲーム アーツ	価格未定	シューティング
☆ゲームで青春	キッド	5800	テーブル
☆探偵神宮寺三郎〜夢の終わりに〜	データイースト	価格未定	アドベンチャー
☆ひみつ戦隊メタモルV	毎日コミュニケーションズ	価格未定	アドベンチャー
■4月30日			
☆ケリオットセ／KERIOTOSSE(仮称)	増田屋コーポレーション	4800(予価)	アクション
■4月中旬			
☆英雄志願−Gal Act HEROISM−	マイクロキャビン	6800	RPG
■4月未定			
☆SEGA AGES/ファンタジースター(仮称)	セガ	4800	RPG
プリンセスメーカー ゆめみる妖精	ガイナックス	5800	シミュレーション
■5月28日			
★王様ゲーム	ソシエッタ代官山	6800	ETC
■7月未定			
ウルトラマン図鑑3	講談社	価格未定	ETC
■98年春予定			
悪魔城ドラキュラX〜月下の夜想曲〜	コナミ	価格未定	アクション
ヴァンパイア セイヴァー	カプコン	価格未定	アクション
SNKファンコレクション 餓狼伝説編	エス・エヌ・ケイ	価格未定	ETC
クロック!パウパウアイランド	メディアクエスト	5800	アクション
クーリエ・クライシス(仮称)	BMGジャパン	5800	アクション
★Code R	クインテット	価格未定	レース+アドベンチャー
シャイニングフォースIII シナリオ2(仮称)	セガ	4800	シミュレーション
☆少女革命ウテナ いつか革命される物語	セガ	価格未定	アドベンチャー
スーパーアドベンチャー ロックマン	カプコン	5800	アドベンチャームービー
スーパーロボット対戦F完結編	バンプレスト	価格未定	シミュレーションRPG
☆スチームハーツ	テイジイエル	6800	シューティング
制服〜ハイスクールカウントダウン〜	アローマ	価格未定	シミュレーション
ダンジョンズ&ドラゴンズ コレクション	カプコン	5800	アクション
ボールディランド	バンプレスト	6800(予価)	シミュレーション
ラブリーポップ 2in1 雀々恋しましょ	ビスコ	6800	テーブル
★ROOMMATE3〜涼子 風の輝く朝に〜	データムポリスター	5800	シミュレーション
ルパンIII世〜ピラミッドの賢者〜	アスミック	価格未定	アクション
WARLD SOCCER RPG(仮称)	エニックス	価格未定	RPG
■夏予定			
★アドヴァンストV.G.2	テイジイエル	6800	アクション

いよいよ稼働!! 「VS.」シリーズ第3弾

詳しい内容は、左記の方法による無料パンフレットを請求のこと。

[タイトル]
・『星空までは何マイル?』

[内容]
・インターネットをプレイの媒体とし、スピーディかつ手軽な遊び方を提供。

[プレイスケジュール]
・5月〜10月(全6回)

[参加締め切り]
・3月末日頃
・途中エントリーの締め切りは毎月20日で、最終締め切りは7月20日必着。

[請求方法]
・〒228-0802 神奈川県相模原市上鶴間349-2 野村ビル2F
㈱遊演体「星空までは何マイル?」パンフレット係
・パンフレットFAX配信
☎03(3940)6000(東京)
☎06(455)6000(大阪)
BOX番号「6999#(共通)」
・パンフ閲覧(ホームページ)
http://www.you-en-tai.co.jp/

[参加費用]
・エントリー料……2000円
・スターティングマニュアル……1000円
・月会費
メールプレイ…1600円
Eメールプレイ…800円

[問い合わせ]
☎0427(46)9921
FAX 0427(45)7199

発売日／ゲームタイトル	メーカー名	価格	ジャンル
★忍たま乱太郎1-2-3(仮題)	カルチャーブレーン	6980	アクション
バンジョーとカズーイの大冒険	任天堂	6800	アクション
ファイティングカップ	イマジニア	6800(予価)	スポーツ
■6月未定			
F-ZERO X(エックス)	任天堂	6800	レース
★走れボクの馬	カルチャーブレーン	価格未定	シミュレーション
★プロ指南麻雀「兵」	カルチャーブレーン	6980	テーブル
ポケモンスタジアム -64DD専用-	任天堂	価格未定	RPG
■7月未定			
NBAバスケットボール(仮称)	任天堂	6800	スポーツ
マリオアーティスト タレントメーカー -64DD専用-	任天堂	価格未定	ETC
マリオアーティスト ピクチャーメーカー -64DD専用-	任天堂	価格未定	ETC
マリオアーティスト ポリゴンメーカー -64DD専用-	任天堂	価格未定	ETC
■98年春予定			
スーパーロボットスピリッツ	バンプレスト	価格未定	アクション
★超空間ナイタープロ野球キング2	イマジニア	6980(予価)	スポーツ
パチンコ365日	セタ	価格未定	ETC
森田将棋64	セタ	9800	テーブル
Let's スマッシュ	ハドソン	価格未定	スポーツ
レブ・リミット	セタ	価格未定	レース
■98年秋予定			
ポケモンスナップ -64DD専用-	任天堂	価格未定	ETC
■98年未定			
☆カービィのエアライド(仮称)	任天堂	価格未定	レース
☆キングヒル(仮称)	ケムコ	価格未定	スポーツ
☆金田一少年の事件簿(仮称)	ハドソン	価格未定	アドベンチャー
ピカチュウげんきでちゅう(仮称)	任天堂	価格未定	アクション
フライトシミュレーター(仮称)	ビデオシステム	価格未定	シミュレーション
レースゲーム(仮称)	ビデオシステム	価格未定	レース
■発売未定			
悪魔城ドラキュラ3D(仮称)	コナミ	価格未定	アクション
ウルトラドンキーコング(仮称) -64DD専用-	任天堂	価格未定	アクション
キャバリーバトル3000	日本システムサプライ	価格未定	レース
Cu-On-Pa(ク・オン・パ)	T&Eソフト	価格未定	パズル
クライマー(仮称)	任天堂	価格未定	アクション
クリエイター	任天堂	価格未定	ETC
ゴルフ(仮称)	任天堂	価格未定	スポーツ
実況Jリーグパーフェクトストライカー2(仮称)	コナミ	価格未定	スポーツ
シムシティ64(仮称) -64DD専用-	任天堂	価格未定	シミュレーション
スーパーマリオRPG2(仮称) -64DD専用-	任天堂	価格未定	RPG
ゼルダの伝説64(仮称) -64DD専用-	任天堂	価格未定	RPG
超時空要塞マクロス Another Dimension(仮称)	トミー	価格未定	シミュレーション
トニックトラブル(仮称)	UBIソフト	価格未定	アクション
★ぬし釣り64	パック・イン・ソフト	価格未定	シミュレーション
ハイブリッドヘブン(仮称)	コナミ	価格未定	アクション
バギーブギー(仮称)	任天堂	価格未定	アクション
ボディ ハーベスト(仮称)	任天堂	価格未定	アクション
MOTHER(マザー)3 奇怪生物の森 -64DD専用-	任天堂	価格未定	RPG

発売日／ゲームタイトル	メーカー名	価格	ジャンル
バトルスポーツ	アクレイムジャパン	5800	スポーツ
パチンコ倶楽部	アイ・エス・シイ	価格未定	ETC
パチンコファイター(仮称)	プレ・ステージ	価格未定	ETC
★ピラミッドの謎	レイ	価格未定	アドベンチャー
ファンズフォルム	日本MMIテクノロジー	5800(予価)	アドベンチャー
FAKE DOWN(フェイクダウン)	システムサコム	価格未定	アドベンチャー
BLACK/MATRIX(ブラックマトリクス)	NECインターチャネル	価格未定	シミュレーションRPG
★フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー FOR SEGANET(仮称)	セガ	2800	レース
フレンズ～青春の輝き～	NECインターチャネル	価格未定	アドベンチャー
★ポケットファイター	カプコン	価格未定	アクション
「POLYGON BASIC for SEGASATURN」セガサターン対応タイプ	徳間インターメディア・カンパニー	価格未定	周辺機器
「POLYGON BASIC for SEGASATURN」パソコン接続タイプ	徳間インターメディア・カンパニー	価格未定	周辺機器
マスターオブモンスターズ 黄昏の指輪(仮称)	システムソフト	価格未定	シミュレーション
MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER	カプコン	価格未定	アクション
魔導物語	コンパイル	5800(予価)	RPG
無人島物語外伝 考古学者 高持慎一郎(仮称)	ケイエスエス	5800	アドベンチャー
モンスターメーカー～ホーリーダガー～	NECインターチャネル	6800(予価)	シミュレーション
USドラッグチャンプ(仮称)	日本物産	価格未定	レース
ライデンファイターズ	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5800	シューティング
LUNAR ETERNAL BLUE(ルナ エターナル ブルー)(仮称)	角川書店	価格未定	RPG
レクイエム(仮称)	日本アートメディア	価格未定	RPG
Warrz ワーズ(仮称)	ショウエイシステム	6800(予価)	RPG

NINTENDO64 ★ニンテンドウ64

発売日／ゲームタイトル	メーカー名	価格	ジャンル
■2月27日			
☆ウェイン グレツキー・3Dホッケー	ゲームバンク	6800	スポーツ
■2月28日			
☆テン・エイティ スノーボーディング	任天堂	6800	スポーツ
■3月19日			
実況パワフルプロ野球5	コナミ	7800(予価)	スポーツ
☆SONIC WINGS ASSALUT(ソニックウイングス アサルト)	ビデオシステム	8800	シューティング
■3月26日			
☆G.A.S.P.!!～FightersNEXTream～	コナミ	6800(予価)	アクション
★進め!対戦ぱずるだま～闘魂まるたま町	コナミ	6800	パズル
■3月27日			
★エアボーダー64	ヒューマン	価格未定	スポーツ
■3月未定			
キラッと解決! 64探偵団	イマジニア	6980	テーブル
ジャングル大帝	任天堂	価格未定	アドベンチャー
スノースピーダー	イマジニア	6980	スポーツ
☆スペース ダイナマイツ	ビック東海	6800(予価)	アクション
魔法聖紀 エルテイル	イマジニア	6980(予価)	RPG
■4月30日			
★ボンバーマンヒーロー～ミリアン王女を救え!～	ハドソン	価格未定	アクション
■4月未定			
★スーパースピードレース64	タイトー	7800(予価)	レース
ゼルダの伝説 時のオカリナ	任天堂	6800	RPG

発売を記念した2大キャンペーン

●「オリジナルポストカードプレゼント」

[応募内容]
・アーケードゲーム「MARVEL VS CAPCOM」に登場する好きなキャラ2名の名前とプレイしたゲームセンターの名前、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号。

[賞 品]
・先着5000名にオリジナルポストカード

[宛 先]
・〒559-0024 大阪府大阪市住之江区新北島5-2-19 住之江郵便局留 ㈱カプコン ポストカードプレゼント係

[締め切り]
・1998年3月31日(消印有効) ただし、応募が5000名になり次第、プレゼントは締め切りになります。ポストカードの発送をもって発表に替えさせていただきます。

●「M VS C」人気キャラコンテスト

[応募内容]
・「M VS C」キャラ投票で1位・2位・3位を取ると思うキャラの名前、郵便番号・住所・氏名・年齢・電話番号。

[賞 品]
・抽選で「M VS C」の基盤とコントロールBOX。

[締め切り]
・1998年3月15日(消印有効)

[宛 先]
・〒540-0037 大阪府大阪市中央区内平野3-1-3 ㈱カプコン「ホームページキャラコン」係 なお、インターネットのカプコンホームページでも募集中。

[発 表]
・当選者はカプコンホームページで5月中旬に発表。

■http://www.capcom.co.jp/

Count Down Clash

TV GAME TOP 30　TV GAME HOPEFUL TOP 30　1998. February

TV GAME TOP 30

THIS MONTH	LAST MONTH	GAME TITLE	MACHINE	RELEASE	SALES
1		チョコボの不思議なダンジョン	PS	97.12	874,420
2		グランツーリスモ	PS	97.12	871,060
3		テイルズ オブ デスティニー	PS	97.12	678,610
4		桃太郎電鉄7	PS	97.12	562,190
5		クラッシュ バンディクー 2	PS	97.12	527,120
6		電車でGO！	PS	97.12	477,470
7		グランディア	SS	97.12	395,760
8		ヨッシーストーリー	N64	97.12	328,900
9	4	みんなのGOLF	PS	97.7	240,580
10	11	ポケットモンスター(緑)	GB	96.2	206,890
11	10	ポケットモンスター(赤)	GB	96.2	205,280
12	8	ゲームで発見!! たまごっち 2	GB	97.10	179,640
13		るろうに剣心～明治剣客浪漫譚～十勇士陰謀編	PS	97.12	173,670
14		牧場物語GB	GB	97.12	142,950
15	5	ディディーコングレーシング	N64	97.11	142,800
16		64で発見!! たまごっち みんなでたまごっちワールド	N64	97.12	135,290
17		ザ・コンビニ 2～全国チェーン展開だ！～	PS	97.12	135,210
18		ハイパー オリンピック イン ナガノ	PS	97.12	125,060
19	17	RPGツクール 3	PS	97.11	119,020
20	1	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！ 2	SS	97.11	117,770
21		ロックマンDASH ～鋼の冒険心～	PS	97.12	108,630
22	16	ぷよぷよSUN決定版	PS	97.11	108,080
23	23	モンスターファーム	PS	97.7	107,960
24	7	機動戦士Zガンダム	PS	97.12	107,870
25	19	バイオ ハザード ディレクターズカット	PS	97.9	94,300
26		フロントミッション オルタナティヴ	PS	97.12	91,090
27		RIVEN THE SEQUEL TO MYST	PS	97.12	83,640
28	27	マリア ～君たちが生まれた理由～	PS	97.12	81,420
29		Jリーグ 実況ウイニングイレブン 3	PS	97.12	79,900
30		サイドワインダー 2	PS	97.12	71,230

PS／プレイステーション、SS／セガサターン、N64／ニンテンドウ64、GB／ゲームボーイ（1月月間推定売上データ／オリコン調べ）

TV GAME HOPEFUL TOP30

THIS MONTH	LAST MONTH	GAME TITLE	MACHINE
1	2	パラサイト・イヴ	PS
2	3	サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～	SS
3	5	ゼノギアス	PS
4	4	ポケットモンスター 金・銀	GB
5	8	ドラゴンクエストVII	PS
6	17	MOTHER3（仮題）	N64
7	6	EVE The Lost One	SS
8	7	鉄拳3	PS
9	19	THE HOUSE OF THE DEAD	SS
10		新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	SS
11	20	バーニングレンジャー	SS
12	29	バロック	SS
13	15	ヴァンパイア セイヴァー	SS
14	9	メタルギア ソリッド	PS
15	10	ゼルダの伝説64 時のオカリナ	N64
16	18	バーチャファイター3	SS
17	26	ピカチュウげんきでちゅう（仮題）	N64
18	27	スーパーロボット大戦F 完結編	SS
19	24	ドラゴンクエストモンスターズ～テリーのワンダーランド～	GB
20	16	レフス	PS
21		スターオーシャン The Second Story	PS
22	21	F-ZERO X	N64
23	22	立体忍者活劇 天誅	PS
24	23	双界儀	PS
25	13	ブシドーブレード弐	PS
26	30	SEGA AGES／ファンタシースター	SS
27	14	ブラック・マトリクス	SS
28		チョロQ3	PS
29		慟哭 そして…	SS
30		プロ野球チームもつくろう！	SS

カウントダウン・レビュー

チョコボとGTがデッドヒート！

RPGあり、レースあり、パーティーゲームありと、実に多彩なジャンルが上位に顔を並べた98年1月の月間TOP30。年末年始に売れたソフトを順を追って見てみよう。

まずは、僅差を制してTOP1に輝いた「チョコボの不思議なダンジョン」から。

過去に、トルネコ、シレン、シレンGBという3つの〝不思議のダンジョン〟を送り出してきたチュンソフトの中村光一がスクウェアのアドバイザーにつくということで様々な前評が飛び交った「チョコボ」だが、フタを開けてみれば実にスクウェアらしい堂々とした仕上げを見せてくれた。

それは、初心者には面白さが分かるまでに時間がかかると思われる部分（＝〝不思議のダンジョン〟の中毒性の高いシステムには必要不可欠な〝ストイックな部分〟）を大胆に切り捨て、大幅に難度を落としたのだ。そのゲームを〝不思議なダンジョン〟と称するべきかどうかはともかく、1つの作品に対して明確な自社のカラーを打ち出したスクウェアの英断は大いに評価できるのではないだろうか。

続いては2位の「GT」。あらゆる面で〝史上最高のドライビングゲーム〟と噂される本作。このジャンルでここまで爆発的なヒットを生んだ秘密は、ズバリ、映像や車種の豊富さなどの〝誰にでも分かるストレートな凄さ〟と、音や挙動のリアルさなどの〝分かる人にだけ分かるマニアックな凄さ〟を兼ね備えた点と思われる。要は懐が広いのだ。

さて、3位の「テイルズ オブ デスティニー」はスーパーファミコン唯一の48メガROMソフトだった「テイルズ オブ ファンタジア」の続編。ファンタジーRPGの新たな王道を築こうというナムコの気合いがひしひしと伝わってくる本シリーズだが、今作はアニメーションや歌といったCD-ROM機ならではの演出がドラマチックなストーリーにさらに華を添えたようだ。

以下、ざっと見ると——。

4位「桃鉄7」……複数人数での人間対戦が楽しいパーティーボードゲームの定番。

5位「クラッシュ2」……前作よりも親切設計で、全体的に難度が抑えられている。

6位「グランディア」7位「ヨッシーストーリー」……前者はボリューム、後者はやり込み要素という点で、どちらも長～く楽しめる作品だ。

それではまた会う日まで。



1月の月間推定売り上げ1位を僅差で制したのはチョコボ。

オーバーブラッド2

PS			
98年夏発売予定	価格未定	リバーヒルソフト 3Dアクション・アドベンチャー	CD-ROM
1人プレイ／メモリーカード対応			



人気3Dアクションアドベンチャー第2弾！

美麗なCGで表現された3D空間を舞台に、ドラマティックなシナリオが展開する、アクション・アドベンチャーの第2弾。今回の舞台になるのは、前作から20年後の世界。本作のデータ量は、前作の8倍以上を誇り、壮大でドラマティックなシナリオが展開。新システムの採用で、新たな世界が切り開かれる。

気になる話題作をピックアップ
Game Clip
ゲームクリップ

郵便はがき

お手数ですが
50円切手を
お貼りください

102-0074

東京都千代田区九段南2-7-6
相互九段南ビル6F
株式会社エクシード・プレス
ゲームクラッシュ3月号
編集部行

(フリガナ)		男・女	生年月日
お名前			19 年 月 日生
ご住所	都道府県	市区郡	
□□□-□□□□		TEL ( )	

編集部へのメッセージ

希望するプレゼント番号を書いてください。(P80参照)

番 商品名：

●アンケートハガキの書き方●

左のアンケートハガキをキリトリ線で切り離して表に必要事項(氏名・生年月日・住所・電話番号・希望のプレゼント番号)を明記し、GAME CLASH編集部へのメッセージ欄に今号の感想やご意見、ご希望などをお書きください。なお、プレゼントにつきましては、P95を参照の上、ご希望の商品番号と商品名を明記してください。裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項の答えを、黒か紺のボールペンで枠内に正しく記入してください。数字は、アラビア数字(1. 2. 3)でお願いします。また、読者プレゼントは、3月9日(消印有効)までにお送りいただいた方のなかから、抽選で選ばせていただきます。

Game Clashアンケートにお答えください。

1 今号の中で面白かった記事を選んでください(5つまで)
2 今号の中でつまらなかった記事を選んでください(5つまで)

1	ゲームはいつでもどこでも手に入るのか	21	ゲーマーへの道
2	いらっしゃいましん／メガドライブ	22	ニンテンドウでいこう
3	第2回ロード画面コンテスト	23	ボツネタBEST30
4	New Soft Wave	24	万国びっくり怪物ショー
5	バイオハザード2	25	ゲークラ迷作劇場
6	Formula I 97	26	青春PLAY BACK
7	ナイトメア・クリーチャーズ	27	キャラクター姓名判断
8	双界儀	28	ゲーム業界お宝鑑定団
9	カップリングゲーム・カタログ	29	REPLAY
10	ウィザードリィ	30	COLUM
11	ニュース活火山	31	突撃！逆噴射GO！GO！GO！
12	Digital Pops	32	GAME SCRAMBLE
13	炎のチャレンジャー	33	Count Down Clash
14	お笑いゲーム流通	34	Game Clip
15	アーケードゲームは大丈夫	35	ゲーム業界無印良品
16	ゲームイベントのコンパニオンはどうやって選ぶ？	36	Digi Navi
17	オールSEGAベスト30	37	Clash PC
18	ゲチケットのススメ	38	Amusement Express
19	映画に学ぶゲームの演出	39	RANDOM TOPICS
20	電脳的博物誌	40	ハイブリット博物館



フィギュアは各5800円。発売／㈱新声社。

日頃までにノルマをクリア月末にはイベントシーンが。





シリーズ最新作登場！

選んだ種牡馬から、新たに歴史に名を残す名血統を作り上げていく馬主シミュレーション。ナリタブライアンなどの名馬を種牡馬に持ち、そこからさらに血統を研究することで、歴史に名を刻む大種牡馬の生産をしていく。ゲームに登場する騎手やサラブレッドはすべて実名で登場する。

PS ファイナルラウンド

2月26日発売予定	5800円	アトラス	
		育成シミュレーション	CD-ROM

1人プレイ／メモリーカード対応



長く険しいボクサーの道のり

プレイヤーはボクシングのトレーナーとなり、ボクサーと苦楽をともにしながら世界を目指す、ボクサー育成シミュレーション。試合数をこなしていけば、次第に有名になり、後援会の設立やテレビCMの出演依頼などもくるようになる。試合では、現実さながらの細かい設定がよりリアルに演出してくれる。

PS ウルトラマン-ファイティングエボリューション-

2月19日発売予定	6800円	バンプレスト	
		対戦格闘アクション	CD-ROM

1〜2人プレイ／メモリーカード対応



ウルトラ兄弟夢の対戦が実現！

ウルトラマンやウルトラセブンに加え、懐かしの怪獣達を操って戦う格闘アクションゲーム。現役アクターによるモーションキャプチャーと肉感的なキャラ表現が、特撮映像のような感覚を実現している。また、練習モードや登場キャラクターを紹介する「怪獣図鑑」が付属しているなど、モードも充実。

PS 項劉記

3月26日発売予定	6800円	光栄	
		シミュレーション	CD-ROM

1人プレイ／メモリーカード対応



歴史に名を連ねる2大英傑の戦い！

「項羽」と「劉邦」で知られる〝漢楚の戦い〟をテーマに、相手君主の滅亡を目指して戦う戦略シミュレーション。プレイヤーは、2人の英傑から1人を選び、軍隊の維持に必要な兵糧の確保や諸国との外交などで自軍の整備を行い、戦闘で勝利を得ていく。2大英傑の戦いに終止符を打つことができるか。

PS 金田一少年の事件簿〜地獄遊園殺人事件〜

3月下旬発売予定	6800円	講談社	
		推理アドベンチャー	CD-ROM×2

1人プレイ／メモリーカード対応



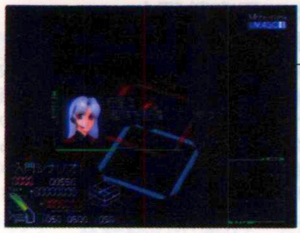
お馴染み！金田一少年の名推理!!

『週刊少年マガジン』連載中で、お正月映画も話題になった「金田一少年の事件簿」が、プレイステーションで発売される。物語はゲームオリジナル。建設中のテーマパークで起きた殺人事件を、金田一少年が鮮やかな推理で解き明かす。イベントシーンでのフルボイス、フルアニメーションにも注目！

PS メビウスリンク3D

3月発売予定	5800円	伊藤忠商事	
		シミュレーション	CD-ROM

1人プレイ／メモリーカード対応



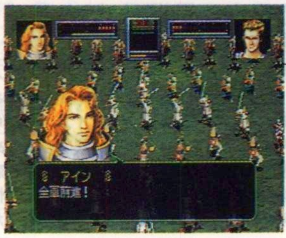
広大な宇宙が舞台の本格SLG

プレイヤーは連邦軍所属の艦隊群を操り、対峙する帝国軍を撃破していくシミュレーションゲーム。広大な宇宙空間を独自の技術で見事に表現、壮大な艦隊戦が展開される。また、最先端のAIの使用で思考ルーチンの驚異的なスピードを実現。さらに、艦隊司令官は全て女性というところにも期待がもてる。

PS ゼルドナーシルト Special

3月19日発売予定	6800円	光栄	
		ドラマティック・シミュレーション	CD-ROM

1人プレイ／メモリーカード対応



1傭兵が大陸を揺るがす存在になる！

昨年、サターンで発売されたシミュレーションゲームが、プレイステーションに移植。プレイヤーは1傭兵にすぎない主人公を操り、数々の任務をこなしていく。傭兵として生きるも、1国に剣を捧げる騎士になるのも自由に選択できるのが最大の魅力。重要なイベントシーンでは声優陣の声が物語を盛り上げる。

PS クレイマン・クレイマン 〜ネバーフッドの謎

4月23日発売予定	5800円	リバーヒルソフト	
		クレイメーション・アドベンチャー	CD-ROM

1人プレイ／メモリーカード対応／アナログコントローラ(DUAL SHOCK)対応



粘土でできてるクレイマンが謎の世界「ネバーフッド」を大冒険

スピルバーグに見い出されたポップアーティスト、ダグラス・テンナペルが企画・監督したクレイメーション・アドベンチャー。クレイ、いわゆる粘土を使ったアニメーションを採用した新しいタイプのゲームだ。CGでは表現できないカラフルな粘土の世界と、ユーモラスなキャラクターが魅力的な作品。

PS タイムボカンシリーズ ボカンですよ

3月12日発売予定	5800円	バンプレスト	
		シューティング	CD-ROM

1〜2人プレイ／メモリーカード対応



ドロンボー一味が活躍する傑作SHT

タイムボカンシリーズでお馴染みの〝ドロンボー一味〟が大活躍(？)する痛快シューティング。昨年発売されたサターンの移植版。悪玉メカを操って、総出演する歴代の善玉キャラクターに勝負を挑んでいく。また、懐かしのBGMやセリフを再現したり、ストーリーが異なる2つのゲームモードが用意されている。

PS プリズムコート

2月26日発売予定 / 5800円 / 富士通パソコンシステムズ / 育成シミュレーション / CD-ROM

1人プレイ／メモリーカード対応



目指せ！バレーボール全国優勝!!

高校の女子バレー部を全国優勝に導く育成シミュレーションゲーム。プレイヤーに与えられた期間は2年間。その間に、キャラクターのポジションの決定や各種練習内容を活かしながらチームを成長させていく。メンバーの好感度によって練習の成果に影響が出たり、各キャラクター個々のイベントも発生する。

PS LOST SWORD～失われた聖剣～

3月12日発売予定 / 5800円 / イマジニア / アクションアドベンチャー / CD-ROM

1人プレイ／メモリーカード対応



未来都市に現れた聖剣を手に入れろ！

全13ステージにも及ぶ地下都市を舞台に、様々な謎解きをしていくアクション・アドベンチャー。このゲームの最大の魅力は、豊富に用意された謎を解き明かしていくこと。クリアまでに必要なアイテムは最低で150個、100人を越す登場人物というところからも、その壮大さがうかがえるのではないだろうか。

PS REBUS(レブス)

3月発売予定 / 5800円 / アトラス / タクティカルRPG / CD-ROM

1～2人プレイ／メモリーカード対応



2つの世界で繰り広げられるファンタジックタクティカルRPG

男性主人公と女性主人公のどちらかを選べる2シナリオ制を採用したタクティカルRPG。現実世界と魔法的な世界の2つの舞台で、壮大な戦いが繰り広げられる。ユニットにジャンケンの法則に似た強者弱者の相性があるなど、新しい試みも豊富。キャラクターデザインは、天野喜孝氏が担当。

PS Nightmare Project〈YAKATA〉

発売日未定 / 価格未定 / アスク講談社 / ミステリ＆ホラーRPG / CD-ROM

1人プレイ／メモリーカード対応



舞台となる「館」の謎はRPGで解く！

小説『館』シリーズでお馴染みの人気ミステリー作家・綾辻行人が、脚本・監修を努める超大作のミステリーRPG。物語は、同氏の代表作でもある『館』シリーズの1つとして語られる。主人公は殺人事件の解決を目指しながら、人々の悪夢が作り出した〝モンスター〟と戦わなければならない。

PS SS ワンダー3 アーケードギアーズ

PS版：4月発売予定 SS版：3月発売予定 / 8800円 / エクシング / バラエティ / CD-ROM

1～2人プレイ／PS版：メモリーカード対応



3本のゲームが1つになった珍品ゲーム

アーケードの人気ゲームをコンシューマ用に移植、発売している「アーケードギアーズ」シリーズ。今回発売されるソフトは、業務用ではカプコンから発売された「ワンダー3」。当時から「ルースターズ」「チャリオット」「ドンプル」の3本が収録されていたという珍しいゲームだ。1本でお得なソフト。

PS 惑星攻機隊・りとるキャッツ

2月中旬発売予定 / 価格未定 / ファミリーソフト / 育成戦闘シミュレーション / CD-ROM

1人プレイ／メモリーカード対応



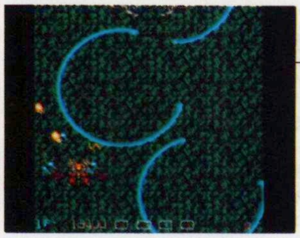
PC-FXの人気戦闘型育成SLGがPSに登場！

「騎兵」と呼ばれるロボットを操つる美少女少人数特殊部隊が活躍する戦闘育成シミュレーションの移植作。プレイヤーは、その少数特殊部隊を訓練、強化していく。また、戦闘システムの大幅更新や戦闘マップ画面の視点変更、グラフィックの追加とクォリティの向上など、PC-FX版からの内容強化もポイント。

PS SS イメージファイト&Xマルチプライ アーケードギアーズ

PS版：4月発売予定 SS版：3月発売予定 / 4800円 / エクシング / シューティング / CD-ROM

1～2人(交互)プレイ／PS版：メモリーカード対応



アイレム発売の名作シューティング2タイトル

そしてもうひとつのアーケードギアーズシリーズがこの「イメージファイト＆Xマルチプライ」だ。両方ともアイレムから発売されたシューティングゲーム。前者はアイテム豊富な縦スクロールもので、後者は横スクロールものだ。どちらのタイトルも当時定評のあったゲームだけに発売が待ち遠しい。

PS プレイスタジアム3

春発売予定 / 5800円 / バンプレスト / スポーツアクション / CD-ROM

1～2人プレイ／メモリーカード対応

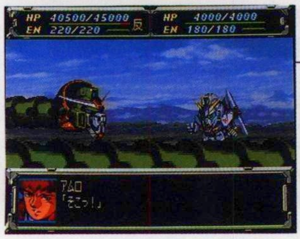


本格野球ゲームの第3作目が登場！

快適な操作感覚やコミカルな見た目も楽しい野球ゲームの第3弾。シリーズ最新作となる今作では、新モードの追加や操作性の向上、思考ルーチンの改善、そして演出の強化などで快適なプレイ感覚を実現した。また、対戦や練習など、用意された9つにも及ぶゲームモードにも注目だ。

SS スーパーロボット大戦F 完結編

春発売予定	6800円	バンプレスト	
		シミュレーションRPG	CD-ROM
1人プレイ			



いよいよ見えてきた！"スパロボ"完結編の姿

新旧ロボットアニメのキャラクター達が活躍する人気シミュレーションRPG。昨年発売された「F」と前後編の2部構成になっているため、テレビアニメ感覚で前作の続きとして楽しむことができる。もちろん「完全版」だけでも遊ぶことも可能。新キャラクターの登場も含め、今春一番の期待作だろう。

VIDEO 攻略

「F」の攻略ビデオが発売中

シリーズ第1作から「第4次スーパーロボット大戦S」のダイジェストから「F」の制作裏舞台や開発者へのインタビューなどが盛り込まれた解剖ビデオ。現在、発売中。



■発売中■3980円(税別)■ビームエンターテインメント



発売が待たれた「スーパーロボット大戦F」の完結編。前作で登場しなかった新キャラなど、見どころは盛りだくさん。



イデオンも登場。マップ兵器の威力はやはり絶品。

PS / SS 信長の野望・戦国群雄伝

PS：3月12日発売予定 SS：3月12日発売予定	5800円	光栄	
		歴史シミュレーション	CD-ROM
1～4人プレイ／PS:メモリーカード対応			



蘇る！戦国時代の人間ドラマ

パソコンでも人気の高い戦略シミュレーション「信長」シリーズの第3作。動乱の戦国時代を生きた諸大名たちを操り、全国制覇を目指す。大名の配下となる武将は総勢400人。それぞれの能力を活かした戦術が要求されるほか、資金や兵糧など軍備の整備も重要になる本格的な内容だ。

PS / SS 悠久幻想曲 セカンドアルバム

PS：今春発売予定 SS：2月発売予定	5800円	メディアワークス	
		友情育成シミュレーション	CD-ROM
1人プレイ／PS:メモリーカード対応			



「悠久」の続編が早くも登場！

昨年の夏に発売され、好評だった友情育成シミュレーションゲーム「悠久幻想曲」の続編。前作で主人公に無実の罪を着せた街の自警団の青年が、今回の主人公。その仲間になる10人のうち5人は、前作に登場した人気キャラクター。それらのキャラクターたちが物語にどう絡んでくるのかも見どころ。

SS ナイル河の夜明け

3月5日発売予定	6800円	パック イン ソフト	
		シミュレーション	CD-ROM
1人プレイ			

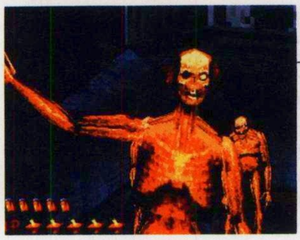


都市開発型歴史SLGが登場！

古代エジプトを舞台に、王国の興亡をかけて戦うファラオの人生を体験する大スペクタクル歴史シミュレーション。プレイヤーは街を作って人口を増やすことで、兵を雇ったり貿易を盛んにしていきながら国力を高め、戦争に負けない国造りをしていく。2万もの軍隊を一気に動かすダイナミックな戦闘は圧巻。

SS THE HOUSE OF THE DEAD

3月発売予定	5800円	セガ	
		ガンシューティング	CD-ROM
1～2人プレイ／ガンコントローラ対応			



人気ガンシューティングがサターンに登場!!

アーケードゲームで人気を博したガンシューティングのサターン移植版。プレイヤーは捕らわれた恋人を救い出すため、ゾンビが徘徊する危険な館へのりこんでいく。不気味な雰囲気の漂う館には研究室、そこを徘徊するゾンビたち。ホラー映画ばりの恐怖とアクションで、プレイヤーを熱くさせる。

SS プロ野球チームもつくろう！

2月19日発売予定	CD-ROM	セガ	
		スポーツ育成シミュレーション	CD-ROM
1人プレイ			



今度はプロ野球のチームを作ろう！

現プロ野球12球団の中から1チームを選びその経営をしていくシミュレーションゲーム。ゲームでは、チームの本拠地を700カ所の中から選んだり、オリジナルの選手を作成できたりと楽しめる要素が充実。そして、メジャーリーグで大活躍中の野茂英雄投手を監修に迎えているのも、このゲームの魅力でもある。

SS 新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド

3月発売予定	6800円	セガ	
		アドベンチャー	CD-ROM×2
1人プレイ			



ファン待望の移植が早くも決定！

パソコンで発売以来、移植希望の声が多かった「鋼鉄のガールフレンド」が早くも移植されることになった。物語は、テレビ版ストーリーの8～13話の間のサイドストーリーとして展開する。オリジナルストーリー、新キャラの登場などで、いまだ衰えない〝エヴァ〟人気に、また拍車がかかりそうだ。

バーニングレンジャー

SS	2月26日発売予定	5800円	セガ アクション	CD-ROM

1人プレイ／対応未定



特殊救助隊は今日も危険な災害地へ

一般の救助隊では手に負えない危険な災害地の救助を担当する〝バーニングレンジャー〟の活躍を描くアクションゲーム。プレイヤーは20種類にも及ぶアクションを駆使して、救助活動を展開する。一瞬も気の抜けない災害地の被害状況を考えながら、適切なアクションが要求される本格アクションゲームだ。

頭文字D〜公道最速伝説〜

SS	2月発売予定	5800円	講談社 公道3Dレース	CD-ROM

1人プレイ



人気漫画待望のゲーム化だ！

単行本の発行部数が累計で1000万部を越えるベストセラー漫画『頭文字D』がレースゲームで発売される。プレイヤーは原作と同じく〝ハチロク〟を操り、抜群のドライブテクニックでライバル達と熾烈なバトルを繰り広げる。シナリオやタイムアタック、バトル、ドリフト教習など、モードも充実している。

ダンジョン・マスター ネクサス

SS	3月26日発売予定	6800円	ビクターインタラクティブソフトウェア 3DリアルタイムRPG	CD-ROM

1人プレイ



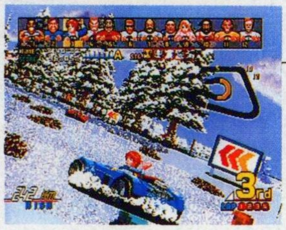
3DリアルタイムRPGの真髄、ここにあり！

人気3DリアルタイムRPGの第3作がついに登場。今回発売される〝ダンマス〟は、サターン完全オリジナル。ただし、ストーリーは前作からの続きなので、シリーズを通して遊んでいる人にはお馴染みの単語もいっぱいだ。キャラの行動を任意指定できるセミオートバトルの採用など、新システムも満載。

SEGA AGES／パワードリフト

SS	2月26日発売予定	3800円	セガ レース	CD-ROM

1人プレイ／対応未定



懐かしい名作ゲームが完全移植！

セガの名作ゲームがサターンで遊べる「SEGA AGES」に、ようやく「パワードリフト」が加わることになった。このサターン版では、全25コースを走り、アザーカーとポイントを競う「グランプリモード」を追加。レース成績の結果によっては、コンシューマ版のオリジナルの新コースも登場する。

ルームメイト3〜涼子 風の輝く朝に〜

SS	春発売予定	5800円	データム・ポリスター リアルタイムコミュニケーションソフト	CD-ROM

1人プレイ



またまた始まる楽しい同居生活!!

サターンの内蔵時計を使って、女の子と共同生活が楽しめる「ルームメイト」シリーズの最新作。しかも、最新作にしてシリーズ完結編でもあるためファンは見逃せない。今回は同居者・涼子の本命大学受験直前という設定。単独外出が可能になり、ミニゲームも充実。シリーズの集大成ともいえる充実の内容。



「街マップ」を表示して、いくつかの場所へ行くことができる。場所はアンティークショップやコンビニ、神社、公園など。



外出中の涼子からPメールが届くことも。もちろん送ることも可能。

CD ドラマ

ラジオドラマ「涼子の学園生活2」

全6話で構成されたラジオドラマの後半3話が収録されたドラマCD。さらに、新曲3曲とオープニング、エンディングのショートヴァージョンも収録している。



■発売中
■3059円
■DPCX-5093
■データム・ポリスター

信長の野望 将星録

SS	4月2日発売予定	9800円	光栄 シミュレーション	CD-ROM

1〜8人プレイ／パワーメモリー必須／マルチターミナル対応



「信長」シリーズ最新作堂々登場!!

人気歴史シミュレーションゲーム「信長」シリーズ最新作が、サターンに登場する。この「将星録」では、内政と戦争を同一のメインマップで行うシステムを採用することで、戦術的な駆け引きをよりリアルに表現している。また、登場武将に詳細な能力値を設定するなど、システム面での強化もなされている。

わくわくぷよぷよダンジョン

SS	3月発売予定	5800円	コンパイル RPG	CD-ROM

1人プレイ



舞台は"ぷよぷよ"のテーマパーク

「ぷよぷよ」に登場するお馴染みのキャラクターが大活躍するRPG。冒険の舞台は、入るたびに形の変わる迷路アトラクションに、様々な罠やモンスターが登場する不思議なテーマパーク。プレイヤーは人気キャラ3人の中から1人選んで、いろいろなアトラクションが用意されたテーマパークに挑戦できる。



黒川にあるクインテットのオフィス。ここでいくつものゲームが誕生していった。積み重ねられた資料の山はまるで出版社の編集部のようだ。

TVゲーム業界

無印良品

第6回　株式会社クインテット

コンピュータでしか表現できない遊びを追求してゲームを作りたい

会社の大小に関係なく良質のゲームを作り続けているメーカーを訪ね、会社や制作者としてのポリシー、近況をレポートする。

（取材・文／志田英邦）

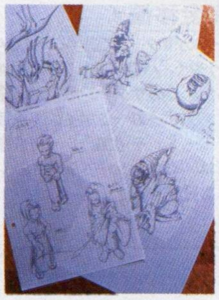
左は代表取締役副社長の宮崎友好さん。右は制作課課長の大槻潮さん。手に持った「ソロ・クライシス」ポスターのコピーは「頭の裏側、使ってる？」





「ソロ・クライシス」は、大地の表と裏に住む神と悪魔が戦うシミュレーション。表の世界で山を作れば、裏側では谷となる表裏一体の世界観を持つ。

株式会社クインテット



1988年４月設立。「アクトレイザー」シリーズ、「ソウルブレイダー」「ガイア幻想記」「天地創造」（いずれもSFC用、エニックス発売）「グランストリーム伝記」（PS用、SCEI発売）などの開発を経て、98年１月に初の自社ブランドソフト「ソロ・クライシス」（SS用）を発売。左は「ソロ・クライシス」のキャラクター原画。

「アクトレイザー」や「天地創造」（ともにエニックス発売／SFC）といった、「壮大なテーマと硬派なゲーム性」の作風がマニアの間では語り草となっていた生粋の職人集団クインテット。彼らがESPと自社ブランドを立ち上げ、セガサターンに参入するという。参入タイトルは「ソロ・クライシス」と「コードR」の2本。全く違ったジャンルのゲームを立て続けに発売し、一気に流れをつかもうという意気込みだ。そんな勢いのある彼らに話を聞こうと、小田急多摩線、黒川のクインテットにお邪魔した。訪問時はちょうど、春に発売される「コードR」の追い込みの時期。資料が山積みになった開発現場では、副社長の宮崎友好さんと制作の大槻潮さんが迎えてくれた。

クインテットはそもそも、あのアクションRPGの名作「イース」などのパソコンゲームを生み出した橋本昌哉さん（現クインテット社長）と宮崎さんの2人がコンシューマ機でゲームを作りたいと思ったことから設立されたのだという。

「コンピュータゲームって敵を倒したり、破壊することばかりがクローズアップされていたじゃないですか。それだけではなく、自分がプレイすることで何かを生み出していく。そんなゲームが作りたかったんです」

と宮崎さん。実際、彼らが最初に作った「アクトレイザー」と「ソウルブレイダー」（エニックス発売／SFC）は、ともに魔物を退治することで町を復興させていくという、破壊と生産の二面性を持った作品だった。

「二面性は、常にゲームの中で表現していきたいと思っている要素です。なにかの表と裏、客観と主観。ポリシーというわけではないですが、不思議とインスピレーションが沸くんです」（宮崎さん）

なるほど確かに、最新作の「ソロ・クライシス」もまた、表と裏という二面性を核にもっている。一つの大地の表側と裏側に生きる生物間の生存競争。シミュレーションという新しいジャンルに挑みながらも、明確なテーマが表現されているところが、クインテット作品の個性といえるだろう。

「ゲームのシステムは、裏と表をテーマにみんなで意見を出し合い、考え続けました。毎日、ぶっ続けで9時間くらい話し合うんです。それを1カ月以上続けましたね（笑）」

と、にこやかに大槻さん。企画会議のときには、役職を問わず意見を言い合う。クインテットの作り込まれたゲームは、時間をかけて、全員でじっくりと練り上げるからこそ生まれるというわけ。

全力を注いだ「ソロ・クライシス」を発売したばかりにも関わらず、今年のクインテットは休まない。新作「コードR」の開発が佳境にさしかかっている。

「『コードR』は公道レースゲームなんです。だけど速く走るだけではなく、観客を沸かせる走りをしないといけない。第三者からの視点を意識しなくてはいけないレースゲームなんです」（宮崎さん）

うん。やはり、ここでもまた主観と客観の二面性がテーマになっている。ここまでこだわるわけは一体何なのだろう。

「僕らはコンピュータゲームでしかできないゲームを作っていきたいんです。例えば『ソロ・クライシス』の表裏のゲーム性は、紙のボードゲームでは絶対表現できない。三次元の立体空間をフル活用したゲームデザインは、コンピュータゲームでしかできない。そういうデザインのゲームが、今は少ないような気がしてならないんです」（宮崎さん）

パソコン時代から骨のあるコンピュータゲームを生み出してきた宮崎さんならではの発言だ。新しいハードに参入し、やること、できることが広がったクインテット。モニターの中だからこそ楽しめる新しい遊びをぜひ追求してもらいたい。

CONTENTS
AV GEAR
GAME
COMPUTER
NETWORK

デジタルビジネス最前線

Digi-Navi

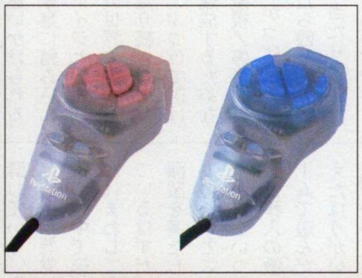
進化するゲーム＆ゲーム関連メディア、グッズ、ビジネスをレポートする

ステアリングコントローラ　ゼロテック

広がる入力装置の世界



レースゲームなどをラジコン感覚の操作で楽しめる「ゼロテック」。ステアリングと2つのトリガーはアナログモードになっている。PS用。（ホリ電機／3980円［税別］）



片手で操作できる「グリップコントローラPS」。新色としてクリアピンク、クリアブルー、クリアイエローの3色が発売中。PS用。（ホリ電機／各2500円［税別］）

家庭用ゲーム周辺機器の代表メーカーホリ電機が、昨年末に「ゼロテック」というユニークなコントローラを発売した。ラジコンの操縦機を思わせる、ありそうでなかったコントローラ。そこで、過去、数々のゲーム機用コントローラを手掛けてきたホリ電機商品企画グループの山本主任にお話を伺ってみた。

「もともとゼロテックを作ろうという話が出たのは、プレイステーションがリリースされてすぐ『リッジレーサー』のころなんですよ。企画会議のなかで、従来のコントローラはレースゲームなどには使いにくいな、という話が出まして。ラジコンのプロポでやってみようか、と、まぁ冗談半分で私が試作してみたらこれが思った以上に使いやすかったんです。先送りが重なって1年以上ほったらかしてありましたが、昨年6月ごろからいろいろ改良を加え、やっと12月の発売にこぎつけることができました」

外見の珍しさが目を引くゼロテックだが、「雰囲気を楽しむよりも、少しでもタイムを縮めたい人にこそ使ってほしい」と山本主任は語る。ステアリングの可動幅を制限したり、アクセル・ブレーキトリガーを独立させたりと、ラジコンのプロポの仕様をゲーム用に改良して、とにかくタイムを縮めることを追求したとか。

コントローラ開発の昔と今とでは、やはりハードの性能が進歩した分、ハードの解析や動作テスト用ソフトの開発などの初期投資が、昔とは比べものにならないほど大きくなっているという。

「でも規模は変わっても、いまだに『十字ボタン』に対する答えなんかは出せていなかったりするんですよ。十字ボタンは斜めへの入力が難しいといわれるんですが、斜めに入りやすくすると、その分、上下左右を確実に押せなくなってしまう。十字ボタンは入力の感覚が人によってかなり違うので、ボタンの固さ（入力時の感触）などを含め、ベストのバランス調製は非常に難しいんです。例えば、RPGやシミュレーションなど、比較的斜め入力が少ないジャンルへの使用が想定される『グリップコントローラ』などは、上下左右への入力を重視して設計されているんですよ」

ここで注目すべきは、ゼロテックはタイムを縮める走りを可能にするタイトな操作性、グリップコントローラならコマンド選択などの単純な操作を片手で確実に行える操作性というように、それぞれ特化した使用法を意識して設計されているという点。言うまでもなく、プレイヤーの意思をきわめて感覚的にゲームに伝えるコントローラは、ゲームの核であるインタラクティブな楽しさと密接に結びついている。そして、ゲームが100あればそのインタラクティブ・システムもまた100通り存在する。であるなら、ゲームの楽しさを100%以上表現するという意味で、あるゲーム、あるインタラクティブ・システムのために設計されたコントローラは、まさにそのゲームにとって理想のコントローラといえるだろう。

「コントローラによる操作」をコンピュータゲームの必然要素とするなら、「1つのゲームに1つの専用コントローラ」は究極の理想とも言える。ゲーム機の表現能力が進歩し続けているいまだからこそ、その入力装置にも期待したいものだ。

コントローラのこれから

コンピュータゲームの表現力の進歩にともない、入力装置であるコントローラにも様々なタイプが出揃ってきた。デジタルとアナログ、振動伝達に抵抗フィードバック……多様化するゲームに合わせて、この先もコントローラは多様な展開を見せ続けるのだろうか?

「ゲームの雰囲気を大切にしたものとか、あるジャンルに特化したもの、あるゲームの専用コントローラみたいなものはもっと出てきそうですね。最近のゲームって、どんどん画像がきれいになってきているじゃないですか。例えばリアリティが重要なシミュレータものなどは、画像のリアリティや臨場感が増すと、今度はそれにつり合うだけの操作性が欲しくなる。最近は家庭用ゲーム機の性能も上がってきていますから、今のジョイスティックのような形にとらわれない製品も増えてくると思いますね」

（ホリ電機／山本主任）

操作感覚という直接効果と、雰囲気という間接効果を提供するコントローラが、ゲームの世界をまた広げてくれそうだ。

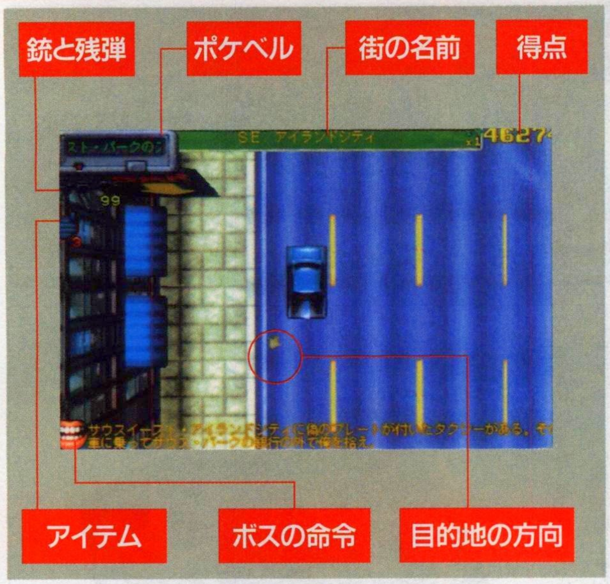


「電車でGO!」のような専用コントローラが増える?

PC GAME最前線・『GTA〜ポリス野郎をぶっちぎれ！』

街はデンジャラス！オレもデンジャラス！

必要環境（推奨環境）	
価格	8800円
OS	Windows95
CPU	Pentium120MHz以上
RAM	16MB以上
開発	DMA Desin Ltd.,
移植	株式会社ズー
販売	エムスリイエンタテインメント株式会社




最初のミッションは公園の電話で指示される。黄色い矢印を手がかりにして目的地に急ごう。時間切れに注意。

ギャング修業のカーアクション

よぉ相棒、最近なにが気に入らないって、近ごろの映画もドラマもおとなしすぎるとは思わねぇか。確かに景気は悪いかもしれねぇ。エコロジーが大事かもしれねぇ、けどよ、昔はアクション映画といえばクルマだった。信号は無視するわ、対向車線には飛び出すわ、ガッツンガッツンぶつけまくって必死で追いかけっこしてたもんだぜ。『キャノンボール』とか『マッドマックス』、そうだ、日本じゃ『大都会パート3』に『西部警察』『あぶない刑事』、派手に車ぶつけて燃やしてたよな。石原軍団って昔は「3カ月で100台壊す」がキャッチフレーズだったもんな。やっぱりよ、ハチャメチャな悪役が派手にクラッシュしてくんないと面白くないんだよ。パトカーをケムにまいてくんないとな。

と、往年のカーアクションを懐かしく思うアナタ！　ありましたよ痛快カーアクションゲーム。この「グランド・セプト・オート」は、スタントチームで有名な高橋レーシングも真っ青の痛快カーアクションゲームだ。

なんたって設定がすごい。主人公はチンピラでギャングの下っ端。ボスから「やれ！」と言われたことはなんでもやらなくちゃいけないのだ。

気まぐれなボスの命令は「銀行強盗にタクシーが必要だ。埠頭に2台持ってこい」とか、「爆弾を積んだトラックをライバルのアジトへ横着けしろ」とか、早い話が使いっ走りである。失敗すれば見捨てられるし、成功してもポリスに追いかけられる。ずいぶん因果な家業に踏み込んだものだが、イジイジと悩んでも仕方ない。この世界に入ったら何も考えずに走り続けるのだ。

走って逃げて、ぶつけて逃げる。早く目的を達成するためなら交通ルールは無視／停まってる車は遠慮なくかっぱらえ！ドライバーがいたら殴り倒せ！混んでる道は体当たりで空けろ！トロい通行人はひいちまえ！ボスの命令は絶対だ！

街を自在に駆け抜けろ罪悪感も陶酔に変わる

人間の心理とは恐ろしいもので、はじめはひき逃げ死体の血の海を見て良心の呵責にさいなまれていても、次々と命令を実行していくうちに、街を我がもの顔で暴走していくことに陶酔していく。気がついたときには立派な悪党になっていて、仕事の途中で逃げていく人を追いかけまわして楽しむまでになっているはずだ。現実逃避や変身願望を満たしてくれるのがゲームのいいところなのだけど、さすがにこいつはちょっとヤバイ。感情移入の激しい人は、このゲームで遊んだあとは、外出を控えたほうがいいかもしれない。気がついたら盗んだ車で走り出し、本物のポリスに捕まるぞ。それほど熱中してしまう魅力を持ったゲームなのだ。

このゲームの魅力は、次々と車を乗り換えて町中を自由自在に走り回ることにある。車をメインにしたゲームには珍しくトップビュー(真上から見下ろす)になっているが、これもカーアクション映画でお馴染みのヘリ撮影を模したものだ。見事なのは移動するスピードに合わせてズームイン／ズームアウトし、スピード感をたっぷり味わわせてくれることだ。

移動の操作はカーソルキーを使い、左右がハンドル、上が前進、下が後退。ラジコンと同様クルマの方向によっては操作に戸惑うこともあるが、のめり込んでしまえば慣れてくるし、むしろ操作に慣れないほうが歩道を走ったり衝突しまくったりとハチャメチャ度をより楽しめるともいえる。

街を駆けずり回るためのクルマは20種類以上、そのどれもが奪い取れる。手当たり次第に乗り換えてみよう。スポーツカー



注目のPCソフト

ミントン警部の捜査ファイル 道化師殺人事件



★プレイステーション、セガサターンでも発売された本格推理アドベンチャーが、ウインドウズ95で発売。1932年8月、ロンドンの南にある港町でサーカス団の道化師が殺害された。プレイヤーはロンドン警視庁のフランク・C・ミントンとなって、この難解な事件を解決する。

発売中／6800円(税別)／リバーヒルソフト／Windows95

エイジ・オブ・エンパイア



★12種類の文明から一つを選んで味方の文明を発展させ、敵文明を滅亡に追いやるリアルタイムウォーシミュレーション。文明は石の時代から始まり、道具、青銅器、鉄の時代へと進化する。プレイモードは全部で4種類。コンピュータと戦うシングルプレイのほか、通信対戦も可能。

発売中／オープンプライス／マイクロソフト／Windows95

17歳〜My Dear Angel



★プレイヤーである主人公が、〝あしながおじさん〟となり、身寄りのない女子高生・夏目文香を陰ながら支えてあげるシミュレーションゲーム。プレイヤーは彼女が高校を無事卒業できるよう、バイトで稼いだお金で仕送りしたり、プレゼントを送りながら見守っていく。

5月発売予定／9800円(税別)／システムソフト／Windows95

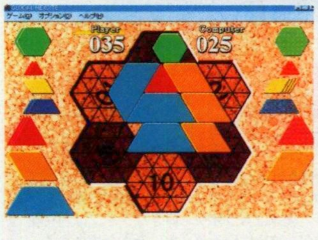
レゴアイランドの大冒険



★パソコン上で再現したレゴブロックでできた島を探索できる3Dアドベンチャー。個性たっぷりの5人の主人公の中から好きな一人を選んで、広大な島の各所に散りばめられたミニゲームをクリアしていく。自分で組み立てたレゴの乗り物で、3Dゲームも楽しめるのだ。

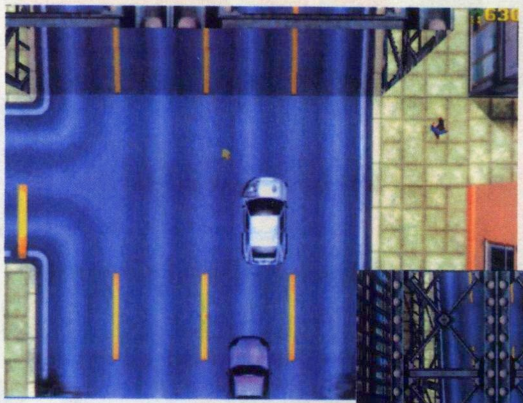
発売中／5800円(税別)／ジャストシステム／Windows95

グローカル ヘキサイト



★正三角形24コを組み合わせた六角形を中心に、同じ正六角形を6コ周囲に配置した盤面を使い、各プレイヤーが三角形や台形などの図形7種類18枚の手駒を交互に置いていく、思考型パズルゲーム。コンピュータとの対戦の他、2人対戦も可能。今夏にはゲームボーイ版の発売も。

発売中／2800円(税別)／NECインターチャネル／Windows95 & NT4.0



ズームイン

歩行しているときやクルマが低速になったときは、グッとカメラ位置が低くなる。ちょこまかとした人の動きはちょっとだけレミングスを連想させる。解像度が高ければ描写も細かいぞ。



ズームアウト

クルマのスピードを上げていくと、視野が広がり進行方向が広く見えるようになる。ゲームスピードは解像度を切り替えることでも調節できる。

ならきびきびと加速していくし、大型リムジンは頑丈だ。クルマの特性もきちんと考慮されているのだ。そして、なんと戦車で街を走り回ったりもできる。

また、クルマを降りてからのアクションもある。警官隊と銃撃戦を演じたり、ビルの階段を駆け上がったり、電車に乗ったりファストフードショップにも入れる。街にもいろいろと仕掛けがあって、埠頭で巨大クレーンが稼働しているなど見所もたくさんあるようだ。それらは200以上もあるボスの命令で必死に駆けずり回っていくうちに眺められるだろう。ただし悪乗りしすぎて通行止めの柵を越えたり、埠頭でオーバーランすると海にドボン。さすがに海を泳ぐことはできないらしい。

クールなBGMがキミをハイにするぜ

ところで、誌面ではお伝えできないが、「GTA」の凝りようがよく表れているのがBGMだ。テクノ、ヒップホップ、ヘビメタからカントリーなど、アメリカングラフィティを盛り上げるべく60分以上も収録されている。それもDJでつないだ演出が凝っている。そう、これはまさしくカーラジオだ。パトカーのサイレンとうるさいロックと叫びたてるDJが、ゲームのスピード感を盛り上げている。しばらく、映像の世界ではご無沙汰だったカーアクションが、このゲームではたっぷりと味わえる。しかも主人公は君なのだ。

そして、最近のパソコンゲームのトレンドである「インターネット対戦」モードもちゃんと用意されている。このモードでは、4人のプレイヤーが同時に参加できるサバイバルゲームとなる。ほかのプレイヤーをすべて殺せば勝ちで、さながらギャングの縄張り争いのようだ。また、「クルマの乗り換え」もポイントで、相手がどんなクルマに乗っているか予測できない。刺客は通行人かもしれないし、後ろにいるタクシーかもしれないのだ。猜疑心で街に死体の山を築くこと必至である。

最後に、このユニークなゲームの開発元にも触れておこう。開発はイギリスのDMAデザイン社、ここはあの「レミングス」を開発したところ。そして、日本語版の開発は長野県上田市の㈱ズーが行っている。ここは、かつて大型計算機用のUNIX環境で動作するゲームソフトを世界で始めてパッケージ販売した会社。日英のユニークな会社同士が作ったエンターテインメントで遊びながら、寒い冬を乗り切ろうぜ。

杉山淳一



おっとやべぇ。カーブを曲がり損ねたら通行人を踏んじまった。トマトみてえだ。

しくじった！　もっと速そうなスポーツカーを奪って逃げようとしたところで、マッポに！　畜生っ!!



AMUSEMENT EXPRESS

ハイパーデジタル娯楽通信

祝 長野五輪

■第7回 「SKI CHAMP & WINTER HEAT」



↑ナイスバデーなちなみちゃん。ミニスカートがよく似合っている！



←前方に山火事を恐れて逃げまどうシカの群れが見える。接触すると転倒するので注意。エリア2で見られる風景だ。

雪山を一気に駆け抜ける快感！

1月末に稼働したばかりの新型マシン

ジャンプや大回転ではなく、エクストリームと呼ばれる道なき大自然を一気に滑り降りるスキージャンルをゲーム化したものが「スキー・チャンプ」だ。

操作方法は両足を載せているフットペダルを左右に振ったり、角度をつけることで方向転換をする。だが、ウリは何といっても今回から採用されたストックボタン。ストックの先に付いているボタンを両方いっぺんに押すことで、加速が、片方だけ押すことでストック&ターンが可能になった。

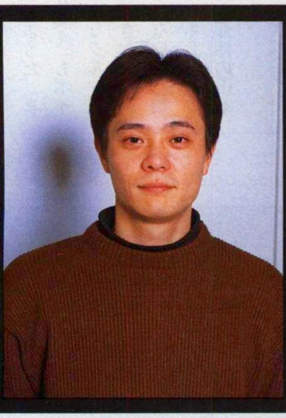
利用可能キャラは4人で、初心者向けのブレンダ、最高速度が速いモニーク、バランスの取れたカズマ、そして、クイックに曲がれるマティアスだ。

コースは出発地点の山頂エリアから森林か雪原エリアを選択。そして、氷河か峡谷エリアを選択してゴールインする。都合、4通りのコース取りが可能だ。

それぞれのキャラでエンディング画面が異なるので、がんばってすべてのエンディングを見よう！



→ライバルは3人いる。最終目的はこのライバルを蹴落として、1位でゴールインすることだ。コンティニューはないので、やり込みが必要。



シカの群れや花火がキレイ ぜひ、見てほしいですね

ゴールまでに6カ所チェックポイントがあって、それぞれを規定時間で通過しないとゲームが終了してしまいます。コースには多彩な障害物があって、それに当たると転んでタイムロス。まず、最初は順位にこだわらずゴールを目指してほしいですね。あと、シカや雪崩や花火が見られるので、ぜひ堪能してください！

(株)セガ・エンタープライゼス
第一AM研究開発部
青 雅之氏



今月のモデル

山下ちなみちゃん(18)

ゲームが大好きなちなみちゃん。今ハマっているのは「チョコボのダンジョン」なんだって。特にドルくんがお気に入り。趣味はカラオケ。好きなタイプは河村隆一。残念ながら彼氏はいるそうだ。あきらめよう！

 撮影／伊勢和人 イラスト／オガチ 取材・文／K's office(勝見正克)

冬季競技をゲームで体験

8種類の冬季競技が手軽に楽しめる！

人気の高かった陸上競技ソフト「デカスリート」。この続編が「ウィンター・ヒート」だ。アーケードではすでに昨年10月から稼働中で、2月5日にはサターン版も発売された。

アーケード版は8種目、サターン版は11種目の冬季競技が体験できる。主なモノでは、スピードスキーやダウンヒル、ショートトラックスケート、ボブスレーなどがプレイできる。

操作方法は前作と同じで基本的にはBボタンを連打して加速し、タイミングよくAボタンを押すことでアクションを起こす。ただ、競技によって操作方法が異なるので、画面に出る説明をよく読んでから始めたほうが無難。操作方法が簡単な競技としてはスピードスケートが挙げられる。これはBボタンでスピード調節を行うだけ。スティックも使わない。逆に大変な競技はスキー・ジャンプだ。Bボタン連打で加速して、Aボタンでジャンプ。ただ、この時、Aボタンを押している時間でジャンプ角度が決まる。30度がベストだ。そして、また、Aボタンで着地する。君も長野オリンピックにちなんで、全種目制覇を目指してプレイしてみよう！



←↑真剣にプレイするちなみちゃん。彼女を一目見ようとセガの社員が何人ものぞきに来ていた。さすがゲームは得意とあって、スピードスケートではベスト5を記録。



→サターン版には、アーケード版の競技以外にスキーのエアリアル、スノーボード、そり競技のスケルトンの3種目が入る。



「デカスリート」の続編を希望する声が高かった！

私、「デカスリート」もプロデュースしたんですが、その時、プレイしたユーザーから次回作を作ってほしいという要望が多かったんですね。そこで今度は冬季競技を楽しめるゲームを作りました。アーケード版は2人対戦しかできませんが、サターン版は4人対戦まで可能ですから、皆さんで楽しんでください。

(株)セガ・エンタープライゼス
第三AM研究開発部企画制作セクション
プロデューサー兼アシスタント・マネージャー
熊谷美恵氏



MONTHLY
RANDOM TOPICS
ランダムトピックス

HARD
SOFT
BOOK
CD
MOVIE
etc.

CD

『セガサターン、シロ』登場!!

サターンのCMでお馴染みの〝せがた三四郎〟がいよいよCDデビュー!

力強く、猛々しく若者に語りかける藤岡弘扮する、あの〝せがた三四郎〟のCDがいよいよリリースされる。曲もCMでおなじみの『セガサターン、シロ』。このCDリリースと同時に通信カラオケも、セガカラよりスタート。力強いメロディと猛々しい歌詞で、不安定で、脆弱な時代を吹き飛ばす〝せがた三四郎〟からの強力メッセージだ。



■2月15日発売
■1020円(税込)
■ワーナーミュージックジャパン

CD

椎名へきる最新ニューアルバム

待望の新作は、ギターを中心としたロックっぽさがいい感じ!

昨年は日本武道館でのライブやLUNA SEA(ルナシー)の真矢とのデュエットが話題となった椎名へきる。2月1日に発売されたばかりの新作は、ギターを中心としたロック調のサウンドと透明感のある歌声をフィーチャーした自信作。今年もまたシンガーとしての椎名へきるが楽しめそう。



■「Baby blue eyes」
■発売中
■3059円
■ソニーレコード
■SRCL 4179

HARD

スーパーファミコンJr.が登場!!

カシコイ、チイサイ、スリムなジュニア。

たいがいのモノが大きくてかさばる昨今。その例に違わず、携帯もの以外はゲームマシンもそこそこの大きさ。どうにもこうにも置き場所に困ってしまう場合も少なくない。そんな悩みに対応してくれるスーファミの救世主が登場した。その名も「スーパーファミコンJr.」。そのネーミングのとおり、従来のスーパーファミコンより軽量化されたボディに、機能性と操作性を重視したシンプルさが特徴だ。価格のほうも、これまでのものよりグッとお手軽になっているので、気軽にゲームを楽しみたい人、2台目や携帯用が欲しいと思っていた人は、ぜひこの機会に。



■2月14日発売予定■7800円(税別)
■任天堂(株)

VIDEO

注目ビデオ2タイトル!

ファン待望の人気OVAシリーズ注目株の2作品を紹介。

●「サクラ大戦〜桜華絢爛〜第2幕」

セガサターン版続編「サクラ大戦2」の発売も迫り、全国100万人のファンの期待と熱気は高まるばかり。さらに過熱した盛り上がりをみせる〝サクラ〟ブームの中、オリジナルアニメーションの第2巻「桜の花に放てよ神剣」が発売される。あの〝花の大正浪漫〟はアニメでももちろん健在。ゲーム発売の前に、ビデオでも〝サクラ〟を堪能するのもいかがなものかと……。



■2月25日発売
■5800円(税別)
■BES-1797
■バンダイビジュアル
■セル&レンタル

●「機動戦士ガンダム/第08MS小隊⑧」

「0080」「0083」合わせて累計150万本を突破し、現在もヒット記録更新中のガンダムOVAシリーズ。その最新作である「第08MS小隊」の第8巻(第9話「最前線」)がいよいよ発売となる。新たな展開と高いクオリティで、毎回見逃せないこのシリーズだが、今作は新ガンダム(シロー機改良型)の登場もある。ファンはモチロン、見逃せない!



■2月25日発売
■4660円(税別)
■BES-1336
■バンダイビジュアル
■セル&レンタル

インターネット

「Game TV」オープン!

ゲームクリップ中心、新発想情報サイト。

高画質なゲームクリップを中心としたゲーム情報サイト「Game TV」が、1月1日よりスタートした。このサイトは、会員登録の必要なく、6chのサービスの中から好きなゲームの情報を無料で閲覧できるというもの。内容は、最新作紹介のほか、最新ゲームのビデオ・オンデマンドでの紹介、ビデオクリップアクセスランキング、名ゲームのデータベース、デジキューブの最新ゲーム情報、ジェイノード提供の最新PCゲーム情報など、盛りだくさん。オンラインショップやイベントライブなどの新コーナーも続々登場予定だ。

■http//www.people.or.jp/gametv/



問:㈱ピープル・ワールド ピープル事務局 ☎0120-860864

EVENT

サンリオピューロランド新春イベント

寒い冬を吹き飛ばす、サンリオのキャラと一緒に遊べる楽しいイベントがいっぱい!

サンリオ・キャラクターファンをいつも楽しませてくれるピューロランド。ここで絶対チェックしたいのが、キティに関するグッズなら何でもそろう〝キティグッズコレクション〟だ。この春には、その一角がカフェとしてオープン、キティに囲まれてティータイムも楽しめるぞ。また、カフェオープン中には、〝キティグッズコレクション〟も開催。70年代の懐かしのキャラクターグッズも見られるのだ。

そして、メルヘンシアターでは、演出家・中村龍史によるキャラクター達のレビュー「ビバ!エステ・デ・ピューロ」が公開。このほか楽しい仮装が出てきて、記念写真も撮れる「マスカレード・カーニバル」や、キティから卒業記念証がもらえる「卒業おめでとうパーティー」など、春休みのピューロランドは、友達同士やカップルのほか、家族でも楽しめる楽しいイベントがめじろ押しなのだ。



スケジュール

■「ビバ! エステ・デ・ピューロ」/2月20日よりメルヘンシアターにて■「マスカレードカーニバル」/1月31日より(土曜・日曜・祝日は午後4時より)■「卒業おめでとうパーティー」/3月26日(木)・27日(金)/受付:13時/パーティー:16時45分〜18時15分/参加人数:各日申込先着100名/参加条件:'98春、中学・高校・大学・専門・各種学校を卒業される女性の方2人、または3人1組で申込/料金:4500円/申込:サンリオピューロランドゲストセンター「卒業おめでとうパーティー」係■「キャラクターズカフェ」&「キティグッズコレクションpart3」/2月14日(土)〜3月15日(日)■各問い合わせ:「サンリオピューロランドゲストセンター」☎0423(39)1111

※2月号で掲載いたしました「ソフなび」の記事中に誤りがありました。販売は〝横浜マルチメデア㈱〟ではなく、〝横河マルチメディア㈱〟です。

GOODS

「ポスターコレクション」稼働中

ポスター入手が確実な、ポスター自販機。

ポスターが自動販売機で買える、「ポスターコレクション」が登場、現在稼働中だ。A全版まで払い出し可能で、今までになかった大判のポスターが自販機で手軽に手に入る。全国の大型店舗を中心に100台限定生産で設置。
専用ポスター第1弾は「センチメンタルグラフティー」。5万枚限定(1キャラあたり4166枚)、価格は1枚800円。



問：㈱バンプレスト
☎047(357)7189

GAME

「ナイナイミニゲームに登場！」

ナインティナインがゲームキャラになった。

ナインティナインのミニゲーム「イケてる！ナイナイ めざせ！お笑いの星」が登場。新人タレントの2人が、全国各地のテレビやラジオのお仕事をしながら、人気指数を高めてお笑いの星を目指す育成要素がベースになった、旅行すごろくゲーム。ゲームに登場するキャラクターは、ナイナイの岡村さんがデザインを担当。またまた楽しいポケットゲームの登場だ。



■2月発売予定■2480円(税別)■日本フレックス㈱

カラオケ

通信カラオケで〝桃鉄〟を遊ぶ!!

大勢で楽しめる〝ボンビールーレット〟。

通信カラオケシステムDAMで、カラオケ同様、『8000-00』を予約し「桃太郎電鉄7」の人気キャラを使った王様ゲーム風〝ボンビールーレット〟が遊べるのだ。4つのモードのルーレットがあり、当たったキャラの凶悪度で罰ゲームを命ぜられる。パーティーの盛り上げに一役買ってくれそう。



問：㈱ハドソン東京
☎03(3235)2108

SOFT

〝TRUSTER〟上陸!!

電話を通してリアルタイムでウソが発見できる!? ソフトウエアの上陸！

〝TRUSTER〟は、その人が興奮しているのか、困惑しているのか、言っていることに確信があるか、誇張しているか、不正確かなどのレベルから真実を言っているかを判定してくれるアプリケーションソフト。もともと軍用に開発されたものを、パーソナル／オフィス用に適応させたものだ。いくつかの公開分析の場で成功を収め、統計的な精度は85%。イスラエル本国では発売済みのこのソフト。便利なようなコワイような…。はてさて、キミならどう使う？



■2月発売予定■2万円(予価)■制作：Makh-Sheve■販売：アルファ・オメガソフト☎03(3701)4911

BOOK

「ぷよぷよSUN公式ガイドブック」

「ぷよSUN」ガイドの決定版!!

初心者から超ぷよらー、子供から大人まで使える、公式ガイドブック。〝新モード〟、「かちぬき」と「とこなぞ」も完璧にフォロー。攻略本としても優秀だが、新たに書き下ろされたオリジナルイラストや、開発者の秘裏話、さらに全キャラクター特製プレミアムシールのおまけが付いているのも嬉しいかぎり。抽選で、キャラクターグッズのプレゼントもあるぞ。



■発売中
■1000円(税別)
■コンパイル

映画

『Looking For』いよいよ公開！

國府田マリ子初の主演映画がいよいよ3月下旬より春休みロードショー決定！

声優、ラジオパーソナリティー、シンガーとして大活躍の國府田マリ子が今度は女優としてデビューする。初の主演映画『Looking For』で國府田が演じる役は、ライブバンドのヴォーカル。ある時は初々しく、ある時は体当たりで、一生懸命に主人公〝奈津子〟を演じている。共演の俳優陣は、津川雅彦、長島映子など個性派のベテラン俳優がズラリ。姉役には小劇団出身の個性派、犬山犬子が出演、豪華な共演陣も見どころの一つだ。監督には、この作品が2作目となる鶴巻日出雄、撮影を東原三郎が担当し、味わい深い映像美を描き出している。また、音楽制作は、國府田マリ子の音楽活動を支えてきたコナミ／コナミミュージックエンタテインメントが担当。3月には、この映画のサウンドトラックのほか、主題歌のシングルCDもキングレコードより発売予定。4月にオプトコミュニケーションより発売予定の豪華予約特典付きセルビデオにも注目！



■3月下旬より公開■東京／大阪／名古屋地区■制作・配給：近代映画協会

STORY



デビュー間近のライブバンドのヴォーカル、奈津子。ある日、姉の景子から母の入院の知らせが入り、癌で余命半年と宣告された母の最後の願いを叶えてほしいと頼まれる。それは、20年前に行方不明になった父親を捜すことだった。バンドを続けながら1人父親を捜す奈津子。そんな時、彼女の前に現れたのは異母兄弟の弟・一馬だった……。

GOODS

〝トキメモ〟のグッズ発売!!

コナミから冬のココロをあっためてくれる〝ときめきメモリアル〟グッズが、続々登場！

●『思い出オルゴール』

各キャラクターの個性あふれるポーズのハイクオリティなフィギュアが、メロディに合わせて回転する「思い出オルゴール」。
今回発売されるのは、片桐彩子と虹野沙希の2人。メロディは片桐彩子「Boy Friends」、虹野沙希は「Teenage」。インテリアにして、幸せな気分をどうぞ。



■片桐彩子／虹野沙希■2月12日発売■5800円(税別)■コナミ

●FDラベルシール『新学期』

新作の書き下ろしイラストが使用されているFDケース入りラベルシール。かわいいだけでなく、書き込めるスペースもたくさんあるので、機能性もバツグンだ。各キャラ2枚ずつの12枚セット。面倒くさいフロッピーの整理が楽しくできるぞ。



■発売中■1000円(税別)■コナミ

●『ときめきぬいぐるみ』

この冬の〝ときめきぬいぐるみ〟は、紐緒結奈、古式ゆかり、早乙女優美、館林見晴の個性派4人がついに発売。いまなら12キャラクター全部を揃えると、もれなくもう一つ〝ぬいぐるみ〟がもらえる「ときめきスペシャルキャンペーン」実施中だ。ファンは急げ！



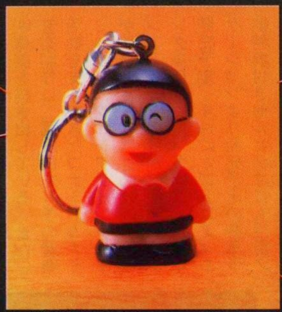
■紐緒結奈／古式ゆかり／早乙女優美／館林見晴■発売中■各3500円(税別)■コナミ

HYBRID MUSEUM
ハイブリット博物館
FILE5:メガネは顔の一部です！

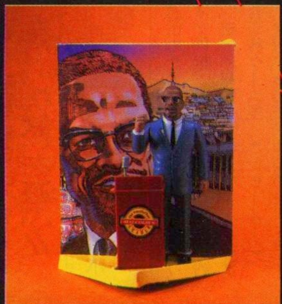
文／山田知広　撮影／曽根善範



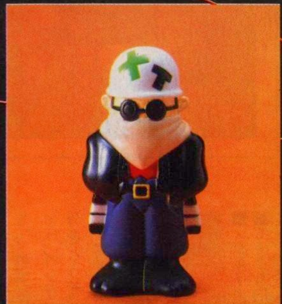
大木凡人　温和な顔してますが、芸能界一腕っぷしが強いという噂もあるの知ってます？　人は見かけによらず。(非売品)



のび太　昭和のもやしっ子の代表的キャラ。ジャイアンの「のび太のくせに生意気だ！」ってセリフがステキ！(非売品)



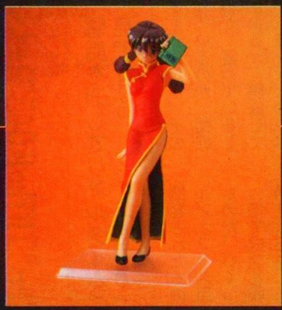
マルコムX　黒人のヒーローというトンデモないシリーズ第2弾。こういうセンスがアメリカって凄いんですよ。(輸入品)



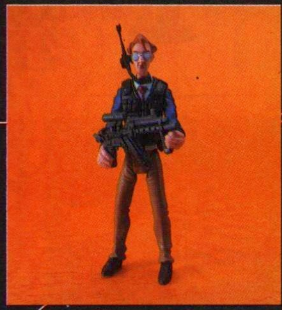
ゼリーさん　某番組での「お○んこ」発言が伝説のバンド「タイマーズ」のリーダー。新作が待ち遠しい。(CD販促用景品)



テリー伊藤　昭和の映画によくいたインチキ臭いメガネキャラの正当伝承者。ある意味ホントの天才。(ファミリーマート販促用景品)



李紅蘭　可愛い顔してますが中国出身のうえに関西弁をしゃべるという近年まれにみる異色キャラNo1！(セガ　1980円)



トゥイッチ　「スポーン」に登場するニューヨーク市警の刑事で射撃の名手。新作映画には出ません。(レッズ　2800円)

母さん、ワシのメガネどこいったかね？

皆さんのメガネへの印象ってどんなんですか？　ボクはドラえもんののび太が代表するように「メガネ」＝「情けない人」という構図があって絶対にメガネはかけたくなかったんです。「絶対にグラサンははずさねえ！」なんちうバンドがいましたけれど、まさにその逆ですな。

それを一変させた人が今は亡き「横山やすし」師匠。やすし師匠といえば、私生活でヤーさんに喧嘩売ってしまうように舞台でもそのタンカをきるようなしゃべりが魅力。そして、お約束のきよしさんからのドツきでメガネを落とし、「メガネ、メガネ」と探し廻る情けなさと目の可愛さとのギャップがホントに絶品で「こんな大人になりたい！」って真剣に思ったもんです。そのころから「メガネ」＝「オモロ強い人」に変わりました。

現在、ボクもメガネをかけてます。ボクはマツゲが長く、子供時分は女の子に間違えられるホドでした。それが空手を始めたあたりからかなりのコワモテ面になり、メガネを初めてした時、「これでワシもやすし師匠じゃ！」と思ったもんですが……メガネをはずすと「怖い！」と言われるんですよ。本人はメガネしてる時は怖く、はずすと可愛い(？)と思ってんですけどね。「メガネは顔の一部」なんて言葉もありますが、まだメガネがボクの顔に馴染んでないんですかね？　やすし師匠の域に早く達したいもんです。

[問い合わせ先] レッズ☎03-3863-0576／セガ☎0120-012-235

最後まで手を抜かずに作った

旬の人⑤

GC　ソフト制作上で一番苦労した点は?

楠木　プランの段階で、こういうストーリーでこういう戦闘でと考えたのを、実際形にしていくうえで作業が膨大になってしまい、その割り振りが大変でしたね。それから、各パートが完成すると、それぞれをうまく繋ぐ作業もまた大変でした。

制作が長引いたのは、意識して技術的に新しいものばかり使おうとしたからではないんです。プロジェクトが始まった段階での最先端の技術でも、ゲームの制作が終わるころには、もう汎用化されていたりするので、そういう新規の技術をあてにして作っていたわけではありません。どちらかというと、内容のクオリティを重視するというコンセプトで制作してきました。どんな技術を使っても、最終的にクオリティが高ければ問題ないと思ったからです。

GC　壮大なRPGという印象があるのですが。

楠木　プランの段階では、最初は今よりもっと壮大な内容だったんですよ(笑)。

GC　「AZEL」の特徴は、何といってもあのグラフィックですね。それから全体から受けるテイストも独特だと思うんです。

楠木　たぶんチームのカラーのせいでそうなったんでしょうね。「パンツァードラグーン」シリーズの前2作は、どちらかというとマニア向けのものだと社内でいわれていたので、新作のRPGは、もっとライトなユーザーでも楽しむことができるようにしようとスタートしたわけです。けれども、作り込んでいくうちに、どうしてもプロジェクトメンバーの嗜好が出てきて、結局ユーザーを限定することになってしまった、ということは否めないですね。

GC　しかしそこが逆に「こだわり」になっているんじゃないですか?

楠木　「AZEL」を作るうえで一番苦労したのは、戦闘のシステムですね。なかなか思ったようにできなくて大丈夫かな、と思っていたんですが、ラストスパートで各担当者が頑張ってくれたお陰で、新しくてインパクトがあってかつ面白いという3要素を満たした出来になったと思います。

GC　戦闘システムをもう少し詳しく話してもらえますか?

楠木　このゲームの戦闘システムは、基本的にシューティングなんです。シューティングは、シンプルでいいゲーム性をもっていると思うのですが、どうしても難易度をうまい人に合わせてしまう傾向があるんです。それで、シューティングの技術があまりない人でも楽しんでもらえるような、見た目は前作の感じをうまく伝えられるような戦闘システムを、という考えで作ったんです。

うちのチームのプログラマーがシリーズの前2作を経験していて、その技術はぜひ採用したかったので、RPGとしてはあまり例のない戦闘システムが出来上がったんです。

GC　一概にRPGともいえないし、何だか新しいジャンルのゲームみたいですね。

楠木　まだ荒削りな部分があって、完成度は決して完璧とはいかないと思うんですが、これから発展する可能性をもったゲームになったのではないかと思いますね。

GC　ユーザーにメッセージをお願いします。

楠木　あまり雑誌では言っていないことなんですけど、いったんゲームを始めたらスタッフロールまでたどり着いてほしいと思うんです。そうすれば、スタッフロールが終わるまでちゃんとスタッフが手を抜かずに作っている、ということが分かります。サウンドとかゲームクリア後のお楽しみとか、いろいろな仕掛けがあるんですよ。

例えば、ラストのスタッフロールの曲など、制作スタッフの間で評判がよくて、気に入っている人が結構多いんですよ。



楠木　学／「AZEL」のプロデューサー。コンシューマソフト研究開発本部第1コンシューマ研究開発部デザイン課長。

Next Game Clash

ゲームクラッシュが変わります

創刊以来マイナーチェンジを行ってきた弊誌ですが、この度思い切ってフルモデルチェンジを行うことになりました。つきましては、しばらくの間お休みをいただき、多くのゲームファンに納得してもらえるようなパワフルな雑誌づくりに励みたいと思います。

新しいゲームクラッシュは、6月に再登場です。

ご期待下さい。

ゲームクラッシュ編集部

Information

Game Clashでは、本誌で原稿を執筆してくれるフリーのライターを募集しています。テレビゲームに興味があれば、ゲーム誌での経験は問いません。現在活動中の方は掲載誌のコピーを、未経験の方は400字(テーマは自由)の原稿を編集部ライター募集係まで郵送ください。また雑務アルバイトも募集しています。ご希望の方は、履歴書と志望動機(形式自由)をお送りください。どちらも採用の場合は、1カ月以内にご連絡します。連絡がない場合は、不採用ということでご了解ください。

Game Index

STAFF

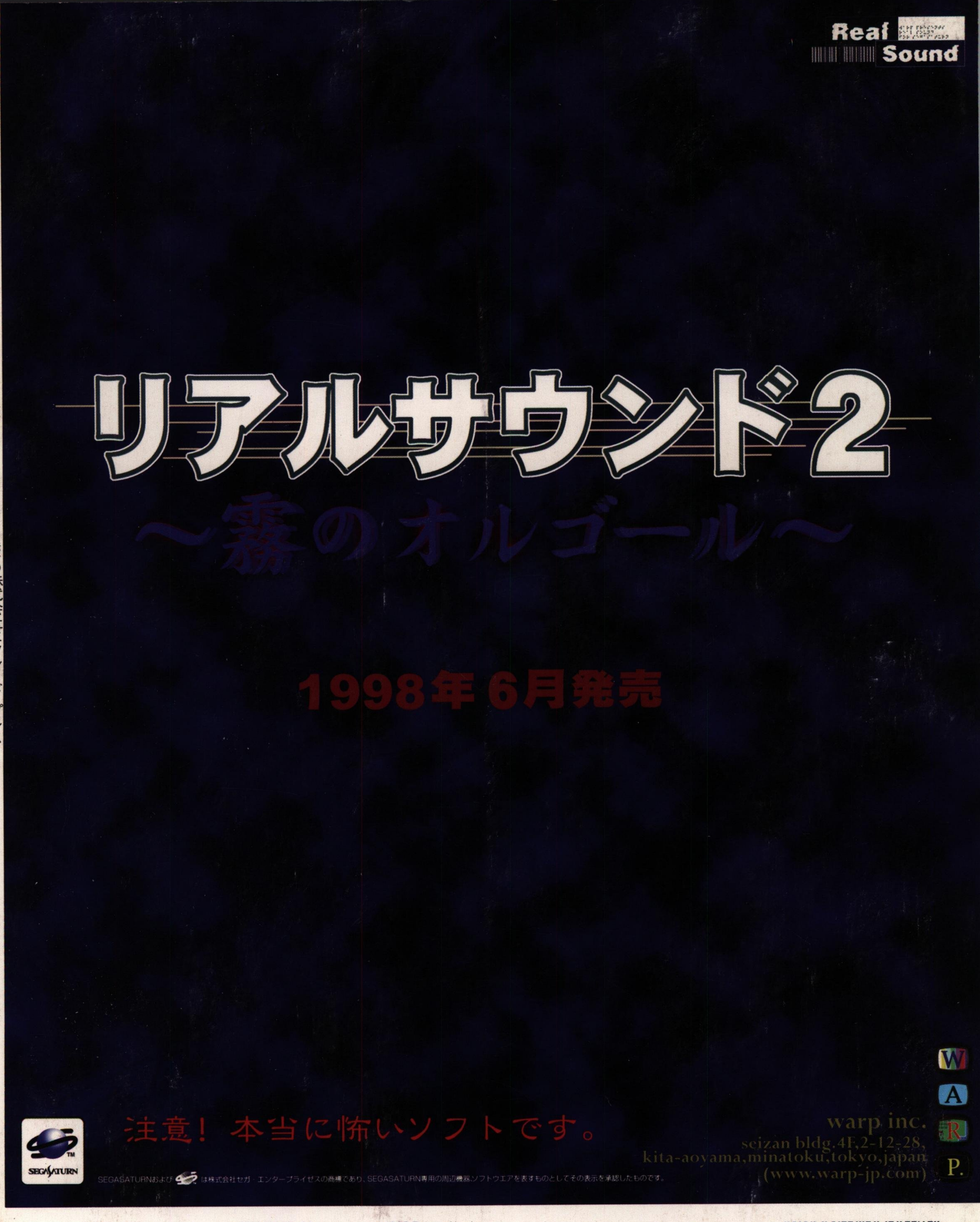
●Editor in Chief
川口洋司
●Editor
福田信之　伊藤保幸
千葉保弘
●Assistant Editor
猪苗代憲　遠藤栄昭
●Assistant
羽賀一路　神尾強司
●Editorial Cooperator
murmur'GROUP／山本直人
小倉　賢　山本浩司
有限会社プロスペック／江口貴博
秋山佐知子　平方祥弘　飯田友美
K's office／勝見正克
●Writing Staff
加納泰雄　杉山淳一　櫛田理子
渡辺利隆　足立哲朗　吉田直子
岩片　翼　戸塚義一　山田知広
柳川房彦　賀東招二　渋谷哲也
田辺昌規　佐藤ろまん　原　聖
政綱大介　杉本穣司　中島健次
曽我部悦承　酒井昭一　山下敦史
志田英邦　田島春子　水島　徹
●Art Director
株式会社ココモ／宮田浩司
●Designer
株式会社ココモ／小林弓恵
在原詩乃　小栗奈津
株式会社エイジア／新橋美智子
星野敏江
有限会社プロスペック／江口貴博
菅原弘美
TOM　白勢房枝　水谷　均
大橋　勝
●Photographer
岩瀬陽一　曽根善範　田中一郎
藤井　慎　加藤昌人　伊勢和人
●Illustrator
もみ　ASH　緒方千恵
●Proofreading
株式会社聚珍社
●Promotion Staff
郡司静恵
●Printing
大日本印刷株式会社



PlayStation
イラスト：末弥 純
音楽：羽田 健太郎
1998.2.26 ON SALE
¥5,800（税別）
【訓練場】
キャラクターを作る
デレク L 1 G-??? GNOME
ボーナスポイントを
各特性値に振り分けてください
力：7
知恵：7
信仰心：10
生命力：8
素早さ：10
運の強さ：7
ボーナス：5
選択出来る職業
選択：↑↓
振り分け：←→ 振り分け終了：○
全・復・活
元祖3Dダンジョン探索型RPG
Wizardry
LLYLGAMYN SAGA
ウィザードリィ リルガミン サーガ
宝の箱がある どうしますか
調べる カルフォ 開ける
罠を外す 立ち去る
NAME CLASS AC HITS STATUS
リュカル N-FIG 1 30 30
ディオン N-FIG 3 24 24
ツムジ G-SAM 6 21 21
ケレル G-PRI 6 18 18
フーリエ N-THI 6 21 21
エミリィ G-MAG 9 12 12
NAME CLASS AC HITS STATUS
ラスター G-FIG 1 106 106
ランガス G-FIG 1 91 91
ヴェーヌ N-FIG 2 78 78
ラルフ G-PRI 3 73 73
ガダル N-THI 6 60 60
トマック N-MAG 9 45 45
1 マーフィーズゴースト (1)
リュカル は
どうしますか?
戦う 身を守る 逃げる
呪文 呪いを解く アイテム
NAME CLASS AC HITS STATUS
リュカル N-FIG 1 30 ??????
ディオン N-FIG 3 24 ??????
ツムジ G-SAM 6 21 ??????
ケレル G-PRI 6 18 ??????
フーリエ N-THI 6 21 ??????
エミリィ G-MAG 9 12 ??????
Proving Grounds of the Mad Overlord, Knight of Diamonds, Legacy of Llylgamyn, copyright ©1981-1998 by Sir-tech Software, Inc. and Andrew Greenberg, Inc. All logos, printed graphic designs and printed materials copyright ©1981-1998 by Sir-tech Software, Inc. All rights reserved.
WIZARDRY is a registered trademark of Sir-tech Software, Inc. all rights reserved.
Proving Grounds of the Mad Overlord, Knight of Diamonds and Legacy of Llylgamyn are copyrighted programs licensed to Locus Company Ltd. by Sir-tech Software, Inc.
初回限定プレゼント！
初回出荷分に限り、「末弥 純・豪華イラストカード」を
パッケージに封入。
（左の5種類のうち1枚が入っています）
制作 SOLITON ソリトンソフトウェア／発売 LOCUS 株式会社ローカス
〒101-0021 東京都千代田区外神田6-1-4 神田ノーザンビル TEL.03-3837-1100 http://www.locus.co.jp
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。


全世界が熱狂した3つの物語を
1枚のCD-ROMに収録!!
シナリオ#1
「Proving Grounds of the Mad Overlord」
狂王の試練場
シナリオ#2
「Knight of Diamonds」
ダイヤモンドの騎士
シナリオ#3
「Legacy of Llylgamyn」
リルガミンの遺産
完・

ゲームクラッシュ
GAME clash
1998年3月9日発行（毎月9日発売）第1巻第3号通巻第8号
発行人／中藤 文男
編集人／川口 洋司
発行●株式会社エクシード・プレス 〒102 東京都千代田区九段南2-7-6 相互九段南ビル 03-3238-7435
販売●株式会社ビー・エヌ・エヌ 03-3238-1622
広告●株式会社アスペック 03-3222-6211
定価590円 本体562円



雑誌13495-03
1998 Printed in Japan
大日本印刷株式会社
T1113495030595

郵便はがき

料金受取人払

渋谷局承認

8282

差出有効期間
2000年8月31日まで

切手はいりません

150-8790

083

（受取人）
東京都渋谷区渋谷郵便局
私書箱第137号

アカデミー出版
イングリッシュ・アドベンチャー事務局

きりとり線

ハイパープレイステーション　3.30

EA試聴申し込みカード

A.初級コース「**家出のドリッピー**」希望
B.初中級コース「**コインの冒険**」希望
C.中級コース「**追跡**」希望
上のA、B、Cのうち○印をしたコースを希望します。

ご住所（ふりがな）　〒

Tel.（　　）

お名前（ふりがな）

CDかカセットかに○印をして下さい。
〔CD希望・カセット希望〕

すでに大勢の学生がひそかに成績アップを果たし、受験を突破している。ビジネスマンや英語の先生を始め、技術者、学者、お医者さん、スポーツマン、芸能人から主婦にいたるまで210万人の日本人が、イングリッシュ・アドベンチャーの魅力のとりこになって英語の実力をつけている。教材の内容を10日間試しに聴けるから遠慮なくこのハガキで申し込んでみよう。



きりとり線

郵便はがき

お手数です
が切手をお
はり下さい。

102-8679

(受取人)
東京都千代田区麹町郵便局私書箱79号
(千代田区五番町6-2)

ソニー・マガジンズ
編集6部
『ハイパープレイステーション』5月号係行

キリトリ線

住所	〒□□□-□□□□ 都道府県 市郡(区) (様方)			
氏名	フリガナ	電話	市外局番 (市内局番) 番号	
		年齢	歳	男・女
本誌をどこでお買い上げになりましたか？ 書店・コンビニ・ゲーム店・その他		P166希望のプレゼント〔 〕番		

「ハイパープレイステーション」5月号　読者アンケート

今後の編集の参考にさせていただきますので、P.166のアンケートにご協力ください。

Q 1		Q 2		Q 3	
Q 4		Q 5		Q 6	
Q 7		Q 8		Q 9	

Q10			
Q11			
Q12			
Q13			

Q14／これから発売されるソフトへの質問
ソフト名(　　　　　　　　　　)

Q15／現在発売中のソフトへの質問
ソフト名(　　　　　　　　　　)

(ご協力ありがとうございました)

キリトリ線